CONEXIÓN

MANGA



Nº 346
$35.00 MX
$3.75 USD

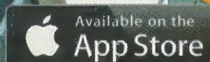
COSTUMBRES Y USANZAS
EXTRANJERAS EN JAPÓN

ERMITAÑOS DEL MANGA
MANGAKAS QUE NO SE DEJAN VER

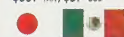
BRAVE WITCHES
UN NUEVO ESCUADRÓN LISTO PARA LA BATALLA







346
$35.00MX/$3.75USD





CONEXIÓN MANGA

DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

VACAH
SNIPER SNOW WOLF
RAMKHO
IZZAKI
NOZOMU RODRÍGUEZ
ZORRO DE SEDA
PAULINA OLVERA
MINA MEOW
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
SUNAKO YE-SEUL
ANGEL PRINCESS & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

ANA LILIA REGALADO GARCÍA
J. A. DÁVALOS Q
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS Q.
ANA LILIA REGALADO GARCÍA
CALIDAD DIGITAL

JORGE GALLO GARCÍA
HÉCTOR GARZA
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

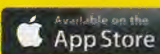
¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR DE *CONEXIÓN MANGA* EN SU VERSIÓN DIGITAL.





Diviértete y aprovecha todo el contenido multimedia, música, video e interactividad que sólo nuestra revista digital te ofrece. Un nuevo universo del anime y el manga te espera. ¡No te quedes fuera! Descarga nuestra aplicación en App Store y Google play.
Conexión Manga Digital, la nueva era animada al alcance de tu mano.

EDITORIAL

Al visitar Japón por primera vez, no podemos dejar de sentir ese "particular shock cultural", que nos hace pensar que estamos en un mundo completamente diferente, pero si miramos detenidamente, veremos que, muchas (no todas) de las expresiones culturales que se encuentra en este país, no son más que una emulación de tradiciones extranjeras, solo que hechas a la usanza nipona. Y es que, bien podríamos considerar al archipiélago nipón, como una esponjita cultural, la cual año con año, absorbe un poco de las costumbres, y/o tendencias más populares de occidente.

Modas, fiestas, tecnología, etc. No hay elemento que no pueda ser adaptado, al día a día de la nación japonesa, y ser en menor o mayor medida, aceptado por sus habitantes, al grado de verlo como lo más natural del mundo.

Esta particularidad, de adaptar elementos extranjeros, a su propia cultura, ha sido un elemento primordial para impulsar cambios en el país, ya sean de aspecto económico, turístico, productivo, o simplemente a manera de entretenimiento, todo lo nuevo tiene un lugar en este país, y todo puede ser adaptado, en beneficio del mismo. Esperamos que la breve nota que preparamos sobre este tema, sea de su agrado.

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR ESTE MISMO NÚMERO EN SU VERSIÓN DIGITAL, ¡CON MATERIAL EXTRA EXCLUSIVO!

Diviértete y aprovecha todo el contenido multimedia, música, video e interactividad que sólo nuestra revista digital te ofrece. Un nuevo universo del anime y el manga te espera. ¡No te quedes fuera! Descarga nuestra aplicación en *App Store* y *Google play*.

Conexión Manga Digital, la nueva era animada al alcance de tu mano.

CONTENIDO



PORTADA

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM  CONEXIÓN MANGA OFICIAL  CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 346. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México. Copyright © 2000.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

MASAMNE-KUN NO REVENGE

Por Vacah



El manga *Masamune-kun* no revenge, creado por Hazuki Takeoka —e ilustrado por Tiv— fue adaptado para televisión, tras el anuncio de la compañía editorial japonesa Ichijinsha, a través de la revista Comic Rex, que publicó el manga por primera vez en 2012 y que actualmente ha lanzado el séptimo tomo recopilatorio.





LA VENGANZA NO ES TAN DULCE

Para quienes no conocen esta historia, está centrada en la vida del protagonista Makabe Masamune, el típico niño que sufría de obesidad en la escuela. Por esta razón, siempre fue el blanco de las burlas y el acoso intenso de sus compañeros. Pero quien más lo molestaba era una chica: Aki Adagaki.

Makabe decidió vengarse algún día de ella. Obsesionado con esta idea, se sometió a un estricto cambio de vida para modificar su aspecto físico. Tras largos y arduos años de entrenamiento logró transformar su cuerpo, y con ello experimentó un renacimiento total: de ser el típico niño gordo se convirtió en un joven atractivo, popular, atlético y disciplinado en sus estudios. ¿Esta perfección adquirida sería suficiente para realizar su anhelada venganza?

Una vez inscrito en el mismo colegio que Aki, pone en marcha su plan, pero se da cuenta que la venganza no es tan dulce como parecía. Aquí no cabe ese viejo refrán que dicta "la venganza es un plato que se come frío", es decir, se ejecuta con la cabeza pero no con el corazón. Para Makabe resultará una venganza más allá de toda previsión. Ésta siempre produce sorpresas inesperadas, y la acción engendra detalles imprevistos.

ESPEREMOS MÁS SORPRESAS

El tema de los animes escolares, si bien ya está muy trillado, el añadido de la venganza como línea argumental, le confiere cierto toque de interés para los televidentes; ciertamente, una adaptación recomendable para esta temporada.



FICHA TÉCNICA

Género: Comedia romántica
Idea original: Hazuki Takeoka
Dirección: Mirai Minato
Guión: Mirai Minato y Michiko Yokote
Estudio: Silver Link

© Hazuki Takeoka/Silver Link/2016

VIDEL DRAGON BALL GALS

Por Sniper Snow Wolf

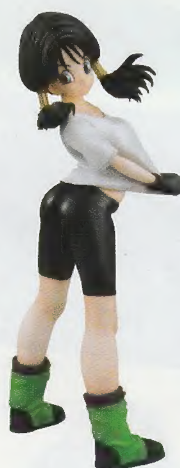
Todos Sabemos que **Dragon Ball** fue, sigue y seguirá siendo parte de nuestras infancias, las de nuestros hijos, sobrinos, ahijados y ¡quizá hasta de nuestros nietos!. Más con el pretexto de tener **Dragon Ball**, **Dragon Ball Z**, **GT** (¡esto no existe!), **Kai** y lo más reciente **Super** no hay como librarse de los nuevos coleccionables. (Y mucho menos que queramos librarnos, para ser honestos).

En la actualidad casi no hay niño o adulto que no sepa de Goku y sus aventuras junto a sus compañeros, y es por esto último (seamos realistas los adultos disfrutamos más de este tipo de figuras, *wink XD wink*) que **MegaHouse** abrió la línea *Dragon ball Gals* a inicios del 2016, y en febrero de 2017 nos va a deleitar con la nueva integrante de dicha línea, *Videl*.

Esculpida por **Kaimnaga Ryuutarou** y coloreada por **Andou Kenji**, esta figura pre-pintada de 17cm de altura, hecha en PVC, es completa y totalmente digna de una repisa especial en el hogar de cualquier fanático y seguidor de *Dragon Ball* o de cualquier coleccionista en forma.

Si bien la figura se lanza este febrero, las reservas de la misma estuvieron abiertas desde octubre del 2016, y puedes adquirirla por ¥9,250 al tipo de cambio actual.

Si quieres empezar a coleccionar esta línea debes saber que las integrantes actuales de Dragon Ball Gals, aparte del estreno de Videl son: **Bulma** en versión *Bunny* y *Army*, **#18**, **Lunch** tanto normal como su versión *Blond*, además de **Milk (Chi chi)** de jovencita.









LELOUCH LAMPEROU GE

Kotobukiya, nueva ***ARTFXJ*** de ***Lelouch Lamperouge*** de ***Code Geass – Hangyaku no Lelouch***.

Clasificacións: ARTFX J
Personaje: Lelouch Lamperouge
Versión: Code Black 1st Live Encore!.
Origen: Code Geass – Hangyaku no Lelouch
Fabricante: Kotobukiya.
Artista: CLAMP (Diseño de personaje), Fuke Yuta (Escultor)
Materiales: ABS, PVC
Dimensiones: 25 cm aprox.
Escala: 1/8
Precio: ¥12,000
Fecha de lanzamiento: Febrero 2017

FATE/EXTELLA: THE UMBRAL STAR

Por Ramkho

Fate/Extella The Umbral Star es un videojuego desarrollado por Marvelous Interactive para *PlayStation 4* y *PlayStation Vita*, en él, los jugadores toman el control de los Espíritus Heroicos y Divinos bajo el nombre de Servants. El objetivo será acabar con hordas de enemigos con un poder abrumador.





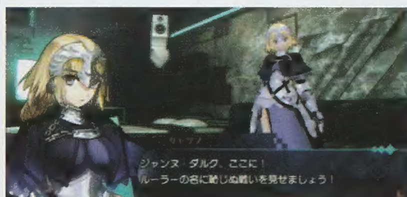
UNA HISTORIA INTERESANTE

La nueva historia está escrita por **Kinoko Nasu** y **Hikaru Sakurai**, centrada en tres personajes: Nero, Tamamo no Mae y Attila- y parte del argumento después de *Holy Grail War*. Este título es la segunda adaptación al género de la novela visual *Fate/stay night* tras el lanzamiento, en 2010, de *Fate/Extra.*

Este nuevo título no se trata de un *role-playing game* (RPG) o una novela visual, sino de un juego de acción rápida contra centenares de enemigos estilo Musou (¡Prepárate para una invasión de golpes y batallas épicas, donde un héroe puede derrotar cientos de enemigos a la vez sin pestañear!).

El juego cuenta con una edición especial "The Noble Phantasm Edition" disponible para las dos versiones. Esta edición incluye un libro de arte de pasta dura con más de 100 páginas, 16 tarjetas coleccionables con los Servants y un póster de tela de 24 x 17. Todo ello por el precio de $70 dls para PlayStation 4 y $60 dls para PlayStation Vita.

Recuerdan el DLC contará con un set de trajes nuevos para gozar del buen fan-service.





© Marvelous Interactive/2017

PERSONA 5 THE ANIMATION: THE DAY BREAKERS

TRAS LA MALDAD DE LOS CORAZONES

Por Izzaki

Como parte del 20 aniversario de esta franquicia, se creó un OVA de media hora retomando la estética y personajes de la entrega más reciente de la saga de *Persona*. La animación mantiene la intriga y acción que caracteriza a esta historia, y se estrenó justo después de que lo hiciera el videojuego en Japón, el 3 de Septiembre de 2016. ¡Conozcámosla un poco más!



LA TRAICIÓN DEL LADRÓN

En la ciudad corre un rumor sobre los Ladrones de Corazones, un misterioso grupo que puede entrar a lo más profundo y corrupto del corazón humano para transformarlo y así cambiar el mundo. Las opiniones de ellos son variadas, pero mientras se confirma su existencia, ladrones reales roban negocios y extorsionan a los propietarios.

En una de esas bandas trabaja Kazuya Makigami, un chico con talento para abrir cerraduras. Sin embargo él está cada vez más harto de sus compañeros delincuentes y, en vez de acudir a la policía, piensa publicar un mensaje en el Canal de Favores de Ladrones, el medio para contactar a los Ladrones de Corazones, para que acaben con su banda.





LA TRAMPA

Mientras tanto en la escuela, donde nadie sospecha de ellos y llevan una vida normal de estudiantes, los chicos miembros de los Ladrones de Corazones, deciden tomar la petición relacionada con Makigami.

El equipo está integrado por el protagonista, líder del grupo y de pocas palabras, Ryuji Sakamoto, un chico de cabello rubio y algo impulsivo, Anne Takamaki, rubia también, Yusuke Kitagawa, un estudiante de arte con cabello azul, y Morgana, que parece un gato pero puede hablar y cambiar de forma.





Utilizando como señuelo el Cafe le Blanc, lugar donde nuestro protagonista vive, porque el dueño es amigo de sus padres, los Ladrones de Corazones le ponen una trampa a la banda de Makigami. Creyendo que la cafetería no tiene seguridad, los ladrones entran fácilmente, pero una vez ahí, Morgana maulla como señal y el protagonista, que está escondido en el segundo piso con sus compañeros, acciona una alarma y los criminales salen huyendo.

OSCURIDAD INTERIOR

Makigami no da crédito a lo que acaba de pasar, los Ladrones de Corazones existen y vinieron a él, aunque finalmente nunca mandó la petición; entonces ¿quién lo hizo? Ya dentro del mundo subjetivo, donde cada uno de los Ladrones de Corazones oculta su cara tras una máscara, se revela que Naoya, el hermano menor de Makigami, es quien hizo la petición.

Puede que Makigami pareciera asustadizo y un ladrón que quiere dejar de serlo, pero en realidad es un tipo violento que golpea a su hermano y dirige la banda de delincuentes. Los Ladrones de Corazones tienen que reformarlo y la pelea comienza.

ENFRENTAMIENTO

Makigami se trasforma en el demonio Mithras. Joker (el protagonista), acompañado de Arsene, su *Persona*, lo enfrenta. Otros dos demonios aparecen y Fox (Yusuke Kitagawa) junto con Skull (Ryuji Sakamoto), lo respaldan con sus *Personas*, Goemon y Captain Kidd, respectivamente. Makigami se siente liberado dejando salir lo peor de él, lo que lo hace más poderoso. Anne entra en escena con su *Persona*, Carmen, y Morgana también se unen a la batalla.



MISIÓN CUMPLIDA

Finalmente, Joker, ya sin hacer uso de su *Persona*, usa un arma para acabar con Mithras. Cuando Makigami despierta no recuerda bien que pasó, pero la arrogancia ha sido extraída de su corazón, y ahora siente una necesidad apremiante de confesar sus crímenes, por lo que él y su banda terminan en manos de la policía. Entre la gente que se reúne mientras los arrestan, Makigami ve al protagonista, que se aleja entre la multitud, pero no alcanza a reconocerlo. Los Ladrones de Corazones han completado una misión, ahora van por algo más grande.

CONCLUSIÓN

Puede que no sea el capítulo más épico de *Persona*, pero al igual que las anteriores adaptaciones animadas tiene escenas muy dinámicas y con un arte muy cuidado y llamativo que vale mucho la pena, además de un buen soundtrack. Para disfrutar más de *Persona 5 the Animation* lo mejor es que ya conozcas el juego, ya que ahí se explica mucho de lo que verás en la pantalla.

Si eres fan de la saga de *Persona*, amarás este OVA, si apenas la estás conociendo, esta es una buena opción para que veas porque es tan popular esta interesante historia. ***¡Hasta la próxima y que la Fuerza te acompañe!***







FICHA TÉCNICA

Anime: Seinen
Género: Acción, fantasía, sobrenatural
Idea Original: Katsura Hashino
Director: Takaharu Ozaki
Diseño de personajes: Keita Matsumoto/ Toshiyuki Yahagi
Música: Shoji Meguro
Estudio: A-1 Pictures
Episodios: 1 (OVA)

SEIYUUS:

Protagonista (Hero): Jun Fukuyama
Morgana: Ikue Ohtani
Ryuji Sakamoto: Mamoru Miyano
Anne Takamaki: Nana Mizuki
Yusuke Kitagawa: Tomokazu Sugita

©Katsura Hashino/A-1 Pictures/2016

KEIJO!!!!!!!!

EL DEPORTE QUE ESTABAS ESPERANDO

Por Izzaki

Sabemos por experiencia que deportes y fan service es una combinación ganadora, y *Keijo!!!!!!!!* no es la excepción. Esta serie, también conocida como *Hip Whip Girl*, está basada en el manga de **Daichi Sorayomi** y se estrenó en octubre de 2016. *Keijo!!!!!!!!* tiene una propuesta hasta cierto punto original y fresca que te enganchará desde el primer momento ¿Quieres saber por qué?

LAS REGLAS DEL JUEGO

Un nuevo deporte ha surgido y está causando furor, se trata del keijo, una disciplina sólo para chicas que se lleva a cabo sobre una pequeña plataforma flotante llamada tierra firme, en una piscina. El objetivo es derribar a tu rival pero solo usando el pecho y el trasero.

Nozomi Kaminashi y Sayaka Miyata son dos amigas que, emocionadas, observan una competencia de keijo. Han decidido hacer carrera en ese deporte, Sayaka ilusionada por usar trajes de baño de diseñador ya que sea famosa, y Nozomi más que nada por el dinero.

DEMOSTRANDO VALOR

Las chicas llegan, junto con muchas otras, a la escuela donde entrenarán para ser atletas de keijo profesionales. Nozomi, al ver reporteros en el lugar, está ansiosa de que la entrevisten, pero para su desgracia otras chicas son más populares, incluso su amiga Sayaka, que está en la clase elite. Y ni se diga de Mio Kusakai, una chica extranjera y rubia que obtuvo la mejor calificación en la prueba de ingreso.



Después de comentar sobre sus proporciones y toquetear a Nozomi, Mio se retira dejando impresionada a nuestra protagonista, que sabe que tiene que esforzarse mucho para hacerse notar entre tantas chicas talentosas.

EL SIMULACRO

Las chicas nuevas deben participar en una competencia de simulacro, donde las que queden por más tiempo sobre tierra firme ganarán puntos y podrán subir de posición, aunque sus notas en la prueba de ingreso no sean tan buenas. Esto motiva a Nozomi, quien compite ferozmente esquivando traseros que se mueven a toda velocidad tratando de tirarla al agua. La chica, que antes era gimnasta, tiene gran agilidad y eso le ayuda a librarse de las rivales.

Su amiga Sayaka, quien antes practicaba kendo, no lo hace mal, teniendo golpes fuertes y certeros, pero la que destaca es una chica a primera vista kawaii, se llama Hanabi y que muestra su lado más rudo en el keijo.

Solo ella y Nozomi quedan en tierra firme. La pelea es muy intensa, pues aunque Nozomi ha logrado leer los movimientos de Hanabi y así esquivarlos, la chica tiene una técnica y un trasero casi invencibles, que al final derrotan a Nozomi.







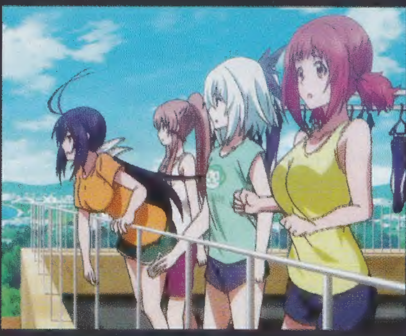
Así le llaman al dormitorio donde se quedan las chicas con peor desempeño en keijo, y sí, adivinaron, a pesar de todo, nuestra protagonista y Sayaka terminan en este lugar. Al entrar son recibidas por la amigable (aunque muy torpe) Non Toyoguchi, que entró al keijo con el fin de atraer gente al pequeño pueblo del que es originaria. Su otra compañera de cuarto es Kazane Aoba, callada y poco social, con la que Nozomi empieza su relación con el pie izquierdo, rompiendo una de sus revistas. Sayaka se estresa pensando si aguantará vivir con semejantes compañeras, Nozomi incluida.



EL ENTRENAMIENTO COMIENZA

Las chicas entrenan todos los días intensamente, para mejorar sus músculos y capacidad de reacción, pues en el keijo, el como usar el trasero es un punto clave. Nozomi está muy contenta, aunque cuando ve la comida de lujo y las clases más avanzadas que toma el grupo élite no puede esperar a estar a su nivel.

Una de las pruebas que Nozomi, Sayaka, Non y Kazane deben completar es pasarse una pelota usando solo el trasero, lo que al principio les cuesta trabajo. Pero la callada Kazabe logra entender como el viento influye en la trayectoria de la pelota, haciendo que todas logren hacer el ejercicio y de paso romper el hielo con sus compañeras.





Estos son apenas los primeros pasos para que Nozomi y sus compañeras se conviertan en atletas profesionales. Batallas, comparación de tamaño de pechos, trabajo en equipo y técnicas peligrosas con el trasero son algunos de los retos que nuestra protagonista y sus amigas vivirán para destacar en este tan particular deporte.

EN CONCLUSIÓN

Keijo!!!!!!!! fue una de las series que más espectativas creó en la pasada temporada, especialmente por su peculiar *fan-service*. Prepárense porque esta historia lleva esto al nivel de una disciplina olímpica. Aunque esta es una serie que seguramente verás por "la trama" también tiene mucho de comedia y de acción.

Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!



FICHA TÉCNICA

Anime: Shonen
Género: Fan-service, deportes, comedia
Idea Original: Daichi Sorayomi
Director: Hideka Takahashi
Diseño de personajes: Keiya Nakano
Música: Hayato Matsuo
Estudio: Xebec
Episodios: 12

SEIYUUS:

Nozomi Kaminashi: Lynn
Sayaka Miyata: M.A.O
Kazane Aoba: Kaede Hondo
Non Toyoguchi: Saori Onishi
Hanabi Kawai: Rena Maeda
Mio Kusakai: Hibiku Yamamura
Hitomi Hokuto: Akiko Kimura

©Daichi Sorayomi/Xebec/2016

AJIN SEASON 2

¡NO DEJEN QUE RESUCITE!

Por Vacah



El manga original de **Tsuina Miura** y **Gamon Sakurai** *Ajin* (*Semihumano*) –publicado por la editorial Kodansha desde 2012— llegó en 2016 al terreno del anime gracias a la plataforma de contenido vía *streaming* *Netflix*. Dicha compañía realizó una buena adaptación que otorgó a los amantes del shonen y del seinen una opción bastante interesante dentro del amplio espectro de los avatares de la contemplación y el apocalipsis.





A pesar de la exelente calidad que preservó la primera temporada, y aún sin dar con el prestigio adecuado, la segunda temporada de *Ajin* llegó durante octubre para causar más emoción al ya de por sí caótico –y típico— conflicto político y moral de vivir más de la cuenta.

EL SUEÑO DE LA INMORTALIDAD PRODUCE MONSTRUOS

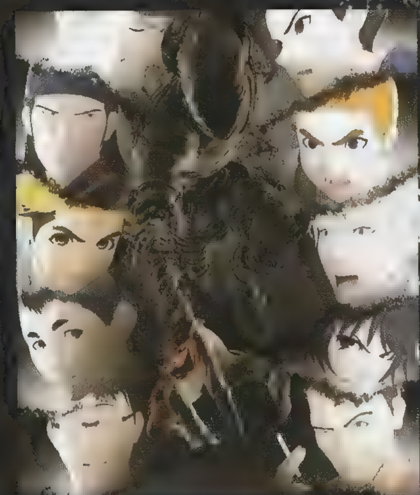
Como sabemos, los semihumanos son esa raza fatídica de seres acosados por los intereses gubernamentales cuyo interés siempre ha sido privatizar la vida eterna. No es casualidad que los *Ajin* hayan sido descubiertos por primera vez en África, matriz del ser humano, y territorio ignoto de los más oscuros secretos de la raza humana, también llamado "El corazón de la tinieblas" no sólo por su parecido continental con el órgano cardíaco, sino por su capacidad para sorprender de la peor forma posible a la comodidad del pensamiento racional y civilizado.

Los Estados Unidos, los peores espías, han revelado el secreto del "Ejército de Dios", con lo cual han colocado a los Ajin en la mira de los gobiernos cuyos sueños tiránicos, dominadores y absolutistas han desencadenado una cacería. Hasta el final de la primera temporada la misma se mantiene, pero seguirá siendo igual de atractiva.

LA CIVILIZACIÓN NO ES PARA HUMANOS

El sueño del fascismo está a punto de hacerse realidad, aquel capaz de capitalizar la vida tiene el derecho de gobernar para siempre. Los Ajin, además de no ser considerados humanos, son acusados de terroristas. Kei es uno de ellos y ha resucitado para aprender a lidiar con uno de los mayores temores de la civilización contemporánea: el miedo a la inmortalidad.

Kei es tan extraño que el término *Ajin* le queda corto. ¿Cómo destruir a esos extraños que amenazan la estabilidad de la sociedad? ¿En nombre de qué concepto vamos a hacer perdurar una civilización profundamente violenta? ¿Quiénes tienen el derecho de llamarse civilizados: los humanos "normales" o los semihumanos? Vaya conflicto. ¿Habrá una forma de conciliar a los Ajin con los humanos?, esperemos al menos que un tribunal de paz lo intente.

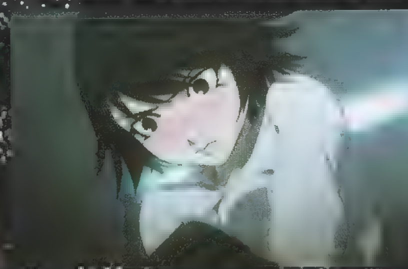


RESUCITAR MÁS DE LA CUENTA

La segunda temporada mantiene el tono oscuro y sangriento que la primera parte nos legó, para todos aquellos que vieron en esas dos características el mayor logro del concepto. Sin embargo, los seguidores de la trama tendrán pocas sorpresas, no sólo el perfil oscuro y fatídico será conservado, sino que la atmósfera general mantendrá su desarrollo en el mismo tenor deprimente.

Uno de los más grandes aciertos es que en esta temporada pudimos admirar secuencias animadas mejor logradas, sin perder el tono y la atmósfera característica. Vale mucho la pena admirar el concepto gráfico de la serie, cuyos parámetros juegan con las posibilidades de la locura.

Otro acierto es que hay una mayor atención en el conflicto psicológico de nuestros protagonistas. Además de que el contexto político está mayor definido mediante sus rasgos más superficiales, que se evidencían a través del caos que genera la potencial violencia del "Ejército de Dios". Si te pareció que los primeros 13 episodios eran adictivos, a partir del primer capítulo de la segunda temporada hallarás el umbral hacia una adicción más precisa, sombría y perturbadora.



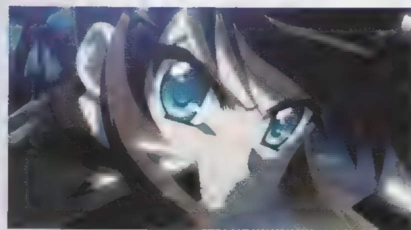


FICHA TÉCNICA

Género: [illegible]
Idea original: [illegible]
Dirección: [illegible]
Diseño de personajes: [illegible]
Guión: [illegible]
Estudio: [illegible]
Musicalización: [illegible]

SEIYUUS:

Kei Nagai: [illegible]
Kaito: [illegible]
Sato: [illegible]
Tosaki: [illegible]
Izumi Shimomura: [illegible]
Koji Tanaka: Daisuke Hirakawa
Eriko Nagai: [illegible]
Ikuya Ogura: [illegible]





VIVID STRIKE!

LOS GOLPES QUE DA LA VIDA

Por Nozomu Rodríguez

Como sabrás, esta serie, creada por el visionario guionista y productor, **Masaki Tsuzuki**, es la más reciente entrega de la franquicia de *Magical Girl Lyrical Nanoha*, una saga que, a sus doce años de edad sigue dando de qué hablar.

En el mes de julio del 2016, *ViVid Strike!* fue anunciada a través de la página web oficial de la franquicia. Poco menos de tres meses más tarde, el 2 de octubre pasado, para ser más precisos, esta serie animada hizo su debut estelar en la cadena Tokyo MX y, a partir de ese momento, los fans quedaron con la boca abierta por más de una razón. ¿Te gustaría saber más? ¡Pues acompáñanos!

EL SPINOFF DEL SPINOFF

Gran parte de la expectativa que levantó el estreno de *ViVid Strike!* se debió a que la inmensa mayoría de los fans pensaron que se trataba de la segunda temporada de *Magical Girl Lyrical Nanoha ViVid*, una serie animada que se transmitió durante el año pasado.

Esto es de entenderse. Después de todo, esta última serie, producida por A1 Pictures, fue cancelada súbitamente después de tan sólo 12 episodios.

Sin embargo, la llegada de *Vivid Strike!* terminó por esclarecer todas las dudas. En efecto, no se trataba de la continuación de *ViVid*, sino de una historia completamente distinta, con nuevas protagonistas y ubicada en un universo completamente separado del de la serie original. Es más, esta entrega es la primera en la que la heroína principal de la saga, la bella y poderosa Nanoha Takamachi, no aparece ni siquiera en el título.









Lo más chistoso del caso es que no queda claro todavía si los mangas en los cuales está basada *Magical Girl Lyrical Nanoha ViVid* forman parte o no del canon de la franquicia (a pesar de que son presentados como la precuela directa de *StrikerS*), por lo cual, *ViVid Strike!* es algo así como un spinoff de otro spinoff.

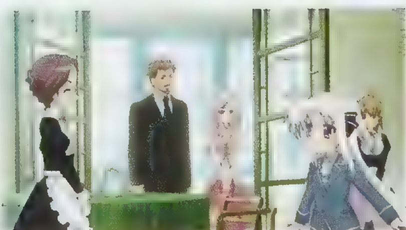


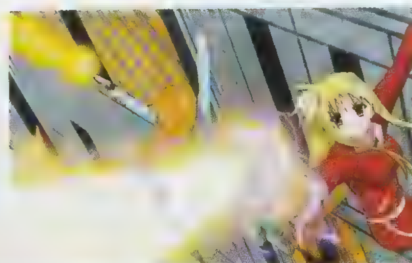
TRAICIÓN Y REVANCHA

Durante su infancia, Fuuka y Rinne solían ser las mejores amigas. En aquellos días, las dos vivían en un orfanato y, a menudo, eran víctimas de las burlas y abusos de otros niños. Fuuka siempre defendía a Rinne, aunque casi siempre terminaba por recibir tremendas palizas.

El tiempo se encargó de separar a las dos alegres comadres. Rinne fue adoptada por una pareja de millonarios y creció para convertirse en una chica fría y arrogante; mientras que Fuuka, quien no encontró acomodo con ninguna familia adoptiva, terminó por huir del orfanato para no causarles más problemas a sus compañeritos.

Al igual que las anteriores entregas de la franquicia, *ViVid Strike!* se desarrolla en la ciudad de Midchilda, sólo que, en esta ocasión, ese mágico reino se parece espeluznantemente al Tokio actual. Ya en el presente, Fuuka ha sido despedida de su más reciente empleo después de una pelea con unos pandilleros (la cual nuestra heroína ganó de calle).

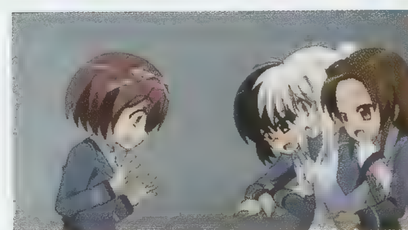




A la mañana siguiente de la pelea, hambrienta y lastimada, es encontrada por la bella Einhart Stratos en un parque durante su entrenamiento matutino. El repentino encuentro hace que Fuuka ataque a Einhart creyendo que le va a hacer daño. Sin embargo, nuestra heroína se desmaya antes de saber si las intenciones de la otra chica son buenas o malas.

Fuuka despierta en un hospital, donde un doctor le informa que Einhart la ha llevado hasta ahí y le entrega un papel con una dirección. Sin un lugar a donde ir, la protagonista se dirige hacia ese lugar para conocer más acerca de su salvadora.





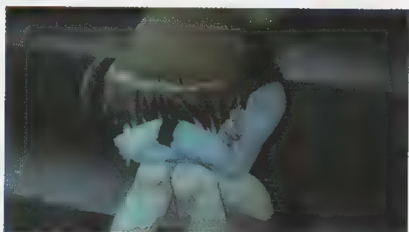
¡BIENVENIDA A BORDO!

El papelito lleva a Fuuka hasta un elegante gimnasio. La dueña del negocio es nada más y nada menos que la bella Nove Nakajima (¿te acuerdas de ella?), quien le da la bienvenida a su establecimiento, donde entrena a muchachitas menores de 15 años para convertirlas en las mejores exponentes del mundo de las artes marciales mixtas (¡Ah, por cierto!, en este universo, "mixtas" se refiere a una combinación de magia y puñetazos). De seguro ya conoces a las alumnas de la guapa Nove.











Se trata de Rio Wesley, Corona Timil, Miura Rinaldi y, obviamente, Vivio Takamachi y Einhart Stratos. Todas estas chicas están contentas de conocer a Fuuka y, entre todas, la convencen de que se una a su equipo.
La propuesta dispara recuerdos dolorosos dentro de la cabeza de Fuuka, ya que Rinne, después de convertirse en una estrella de ese deporte, se volvió insoportable e incluso llegó a atacarla físicamente. Sin embargo, después de muchos ruegos, nuestra amiga se une al equipo.

VIEJAS RENCILLAS

Aunque el entrenamiento ha sido duro, Fuuka se ha adaptado bien a la vida en el Gimnasio Nakajima. Cada una de sus nuevas amigas le ha ayudado a desarrollar sus habilidades. ¡Incluso ha sido capaz de entrar en *Power Mode* sin la ayuda de un artefacto mágico!
Unos días más tarde, Rinne envía una invitación a las chicas del Gimnasio Nakajima, para que la vean pelear en su próximo enfrentamiento. Las alumnas de Nove aceptan el llamado y son llevadas hasta el palco más lujoso del estadio de Midchilda.





La pelea termina en cuestión de segundos, pues Rinne se ha convertido en la número 1 del ranking mundial de las artes marciales (aunque Einhart sigue siendo la campeona del mundo y Vivio le enseñó una lección hace algunos años).

Sin embargo, cuando las chicas del Gimnasio Nakajima están por retirarse del lugar, Rinne las reta, desde el centro del ring y ante miles de personas, a enfrentarla en el próximo torneo nacional. Las peleadoras aceptan con gusto. Mientras que Fuuka aprovecha la oportunidad para decirle sus verdades a su ex mejor amiga; y no sólo eso, sino que le advierte que la vencerá la próxima vez que se enfrenten.

Así comienza el camino de Fuuka por desquitarse de su traicionera amiga. Para ello, la protagonista sólo cuenta con tres meses para entrenarse, pero confía en que el apoyo de sus compañeras y mucho trabajo duro serán suficientes para darle una sopa de su propio chocolate a la presumida Rinne.

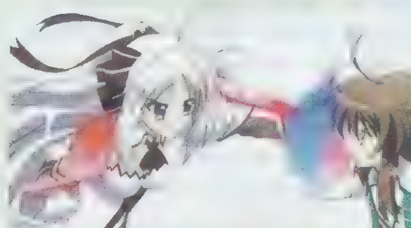
REFRESCANTE Y DIVERTIDA

ViVid Strike! rompe un poquito con el resto de las series que componen la saga de *Lyrical Nanoha*. Sin embargo, con un estilo fresco, una historia inspiradora y una animación brillante, esta nueva entrega tiene todo para sostenerse por sí misma.

Sí, tal vez se trate de un spinoff y tal vez no tenga mucho que ver con el canon de la serie original. Pero, sin duda, *ViVid Strike!* te dejará vibrando de emoción. Así que, seas fan o no de la franquicia, es un anime que no te puedes perder.









FICHA TÉCNICA

Género: [illegible]
Idea original: [illegible]
Director: [illegible]
Diseño de personajes: [illegible]
Guion: [illegible]
Estudio: [illegible]

SEIYUUS

Kei Nagai: [illegible]
Fuuka: [illegible]
Rinne: [illegible]
Einhart: [illegible]
Nove: [illegible]
Vivio: [illegible]
Miura: [illegible]

© Masaki Tsuzuki/ViVid Strike PROJECT/2016



TRICKSTER: EDOGAWA RANPO "SHOUNEN TANTEI-DAN"YORI

UN MISTERIO INMORTAL

Trickster: Edogawa Ranpo "Shounen Tantei-Dan" Yori, es una serie muy especial por varias razones, pero una de ellas en particular despertó una enorme expectativa entre los fans, desde el momento de su anuncio en el mes de junio de 2016, para después, ser estrenada a través de la señal de Tokyo MX, el 4 de octubre pasado.



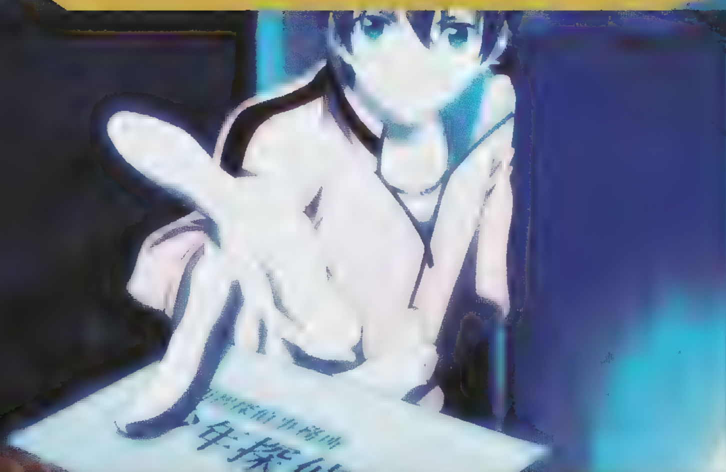
Y es que el dueto de ilustradoras **Peach-Pit** (compuesto por **Shibuko Ebara** y **Banri Sendou**, autoras de los mangas *DearS* y *Rozen Maiden*) se encargó de elaborar los primeros diseños de personaje de este anime. Acompáñanos a desenmarañar este gran misterio para descubrir si *Trickster* está a la altura de las expectativas.

EL DETECTIVE MÁS FAMOSO DE JAPÓN

Si tienes la fortuna de tener un amigo japonés, pregúntale si conoce a un tal Kogorou Akechi. Este nombre es importante para la literatura japonesa, pues le pertenece a uno de los personajes más conocidos en ese país.

En efecto, Akechi es conocido popularmente como "el Sherlock Holmes japonés", y ha protagonizado decenas y decenas de novelas de misterio desde su creación en 1925. ¡Sí, leíste bien! El protagonista de *Trickster* existe desde hace más de 90 años y es el producto de la mente del maestro del suspenso, **Rampo Edogawa**.

A 50 años de la muerte de este icónico autor, el nuevo sello de animación *Anime no Me* (compuesta por los estudios de animación TMS Entertainment y Shin-Ei Animation, las productoras Asmik Ace Entertainment y Sumitomo Corporation, y la compañía publicitaria East Japan Marketing & Communications) ha decidido ofrecer un homenaje con esta serie.







¡Así es!, tal como su título lo indica, *Trickster* es una adaptación (muy libre, pero adaptación al fin) de dos de las novelas más exitosas de maestro Edogawa: *Shounen Tantei-Dan*, de 1937, y *Kaijin ni-juu Mensou*, de 1936.

Cabe mencionar que este no es el primer homenaje que le ofrece el mundo del anime al maestro del misterio japonés, pues el año pasado pudimos disfrutar de *Ranpo Kitan: Laplace Game*, del desconocido estudio Lerche (muy recomendable, por cierto).

CUATRO GENIOS Y UN FENÓMENO

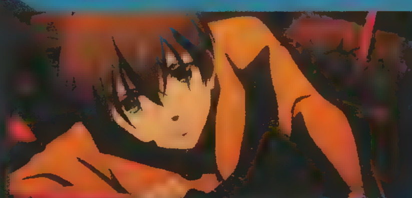
Los eventos de *Trickster* tienen lugar en el año 2030, en una ciudad japonesa muy parecida a Tokio. En ese lugar futurista el crimen se encuentra bajo control gracias a que la policía tiene acceso a toda una gama de artefactos tecnológicos para combatirlo.

Sin embargo, los misterios sin resolver siguen siendo un problema para las fuerzas del orden y, en casos muy desesperados, la única opción es llamar al Club de Detectives Adolescentes, comandado por el siempre genial Kogorou Akechi. Este grupo de guapos y jóvenes investigadores se hace cargo de los casos que la policía no puede resolver, a cambio de una módica cantidad de yenes.

Este grupo de genios contra el crimen lo componen: Noro, una linda hikkikomori experta en tecnología que guía al equipo en sus misiones; Inoue, un serio y guapo muchacho con una memoria extraordinaria y un sentido del honor inquebrantable; y Hanasaki, un inquieto chico con una habilidad de pelea inigualable.

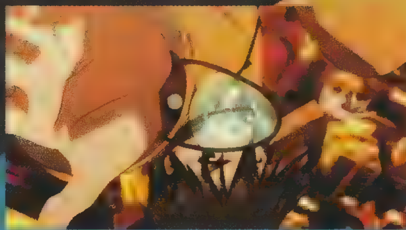
La historia arranca en medio de una persecución. Al parecer, el super villano conocido como "el Demonio de los Veinte Rostros" se ha infiltrado en una compañía de armas pesadas y planea robar un importante objeto. Inoue y Akechi se encargan de frustrar sus planes (o al menos eso creen ellos), mientras que Noro y Hanasaki cumplen con una misión completamente distinta.

Hanasaki busca recuperar a una pequeña perrita perdida para devolvérsela a sus dueños. En su búsqueda, el atlético muchacho entra en un edificio abandonado, donde conoce a Kobayashi, un chico muy bonito, pero con serios problemas de confianza.



















EL NUEVO MIEMBRO DEL CLUB

Kobayashi es un personaje bastante singular. Veras, la única ilusión de este lindo chico es morirse de una vez, pues sus extraños poderes han atormentado a la humanidad por mucho tiempo. La cosa es que no puede llevar a cabo su deseo, pues sus habilidades sobrenaturales consisten en que, cada vez que algo o alguien que pudiese hacerle daño se acerca a menos de 30 cm de su cuerpo, una barrera protectora invisible y más dura que el diamante destruye el objeto invasor inmediatamente.

Después de un montaje de persecución más largo de la cuaresma (y tras la muerte de cierta perrita), Hanasaki por fin logra acercarse a Kobayashi para tratar de aprender más de él. Sin embargo, justo cuando parece que el joven detective ha encontrado a un nuevo amigo, ocurre una terrible explosión en la fábrica de armas. Hanasaki sale corriendo hacia allá para ver si puede ayudar en algo, pero, en medio de la carrera, se le cae la cartera. Kobayashi corre tras él para devolvérsela, pero, una vez en el lugar del "accidente", la fortuna hace que estos dos muchachos hagan equipo por primera vez para salvar una vida.

Cuando el peligro ha pasado, Inoue llega en la limusina del Club para llevar de vuelta a Hanaski al cuartel. Sin embargo, Kobayashi, al sentirse amenazado, ataca sin querer al guapo chófer. De alguna manera inexplicable, este suceso hace que Hanasaki le pida al inmortal Yoshida que se una al Club de Jóvenes Detectives, pues considera que sus habilidades podrían ser útiles en su lucha contra el Demonio de los Veinte Rostros.

Tras una misión de prueba (que, ciertamente no vale la pena contar, para no hacerte el cuento largo), Yoshida acepta la oferta y se une al Club, a cambio de que, algún día, Hanasaki busque la manera de matarlo.

LENTA PERO SEGURA

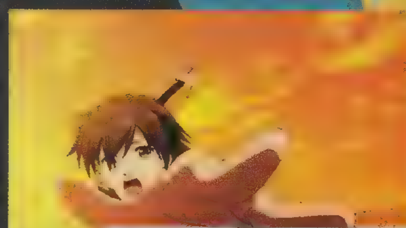
Si eres de los espectadores que se aburren fácilmente si los primeros capítulos de una serie no son entretenidos, tenemos un mensaje para ti: ¡Por favor!, ¡sáltate los episodios 2 y 3 de *Trickster*!

No lo malinterpretes, esta serie es bastante buena. Visualmente, es la cosa más hermosa del mundo. Los paisajes (sobre todo el cielo) son espectaculares, el diseño de personajes es bellísimo y las secuencias en CGI están incorporadas a la perfección.

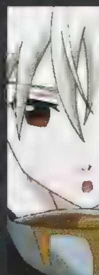
Sin embargo, los capítulos 2 y 3 son de lo más aburridos y no aportan nada a la trama. Estos dos episodios sirven para mostrarnos cómo funciona cada miembro del equipo durante una misión, y para dejar bien claro que Kobayashi es un personaje de lo más especial y que Hanasaki hará hasta lo imposible para salvarlo de su depresión, punto.

Si nos haces caso, y te quedas para ver cómo se desarrolla la trama a partir del capítulo 4, descubrirás una serie emocionante, impactante y llena de acción (y chicos guapos, no lo olvides). Sin duda, el maestro Edogawa estaría orgulloso.









FICHA TÉCNICA

Genero: [illegible]
Idea original: [illegible]
Director: [illegible]
Diseño de personajes: [illegible]
Guion: [illegible]
Estudio: [illegible]
Episodios: [illegible]

SEIYUUS:

Kogoro / Akeci: [illegible]
Yoshio Kobayashi: [illegible]
Kensuke: [illegible]
Nao: [illegible]

© [illegible]

NANBAKA

LA CÁRCEL MÁS DIVERTIDA DEL MUNDO



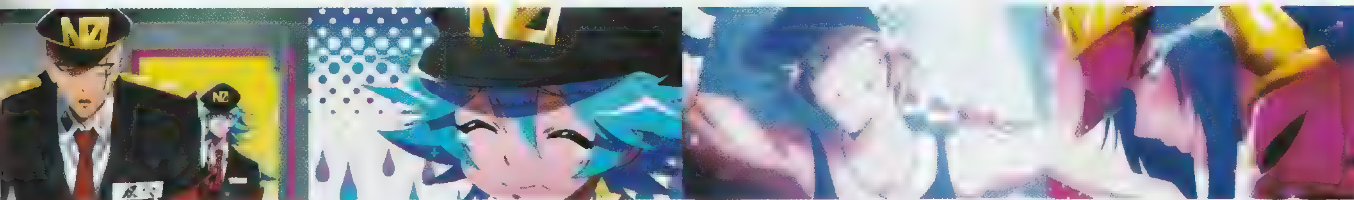
UN NUEVO RÉCORD

Bienvenidos a Nanba, la prisión más segura del mundo, de la nadie nunca ha escapado y que deja a la famosa Alcatraz como un juego de niños. Nadie ha conseguido escapar, pero eso no significa que los presos no lo intenten. Aquí es donde entran nuestros protagonistas, un cuarteto con amplia experiencia en fugarse de la cárcel: Juugo, el número 15, con heterocromía y habilidad para abrir cerraduras; Uno, de largo cabello y un amor obsesivo por las mujeres y las apuestas; Rock, un tipo fortachón que siempre se mete en peleas y Nico, un otaku pequeño y afeminado.

Los chicos corren, burlando una trampa tras otra, algunas que parecen salidas de las películas de Indiana Jones. Finalmente llegan hasta la última puerta, la abren y sienten el aire del exterior. Sin embargo no podrán escapar, pues Hajime Sugoroku, un guardia calvo encargado de vigilar el Ala 13, lugar donde pagan condena nuestros protagonistas, no se los permitirá.

También conocida como *The Numbers*, el nombre de esta serie es un juego de palabras entre *nanba* (como se pronuncia números en japonés) y *baka*, los idiotas con números, lo cual describe bastante bien de lo que va esta serie. Estrenado en octubre de 2016 y basado en el manga de Sho Futamata, *Nanbaka* es pura comedia y humor absurdo, a cargo de personajes tan únicos como extravagantes.











Después de una corta pelea, Juugo, Uno, Rock y Nico son devueltos a su celda, donde se alegran de haber conseguido un nuevo record de estar a punto de salir, aunque en sí ellos no tienen a donde ir, y en la prisión los tratan tan bien que podrían hacer de ella su hogar.

LA CHICA SORPRESA

Jugo se entera de que hay una chica visitando la prisión, y eso alborota las hormonas de sus compañeros, que se las ingenian para llegar al área de visitas, donde encuentran a Hajime hablando con una linda chica rubia. Uno, Juugo y Rock se emocionan, mientras que Nico halaga su vestido.

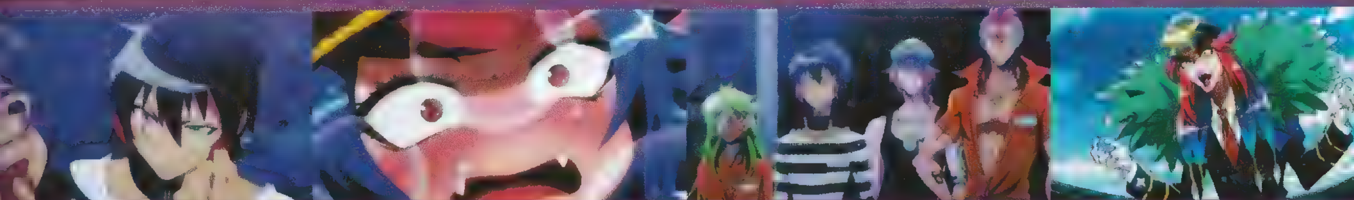
Pero la ilusión de todos muere cuando resulta que ella es el hermano de Hajime, pero travestido. Aun así, Juugo se queda a solas con "ella" y le cuenta la historia de los grilletes que trae encima, no sabe quien se los puso, y son lo único que no puede abrir aún con sus habilidades para burlar la seguridad de lo que sea.











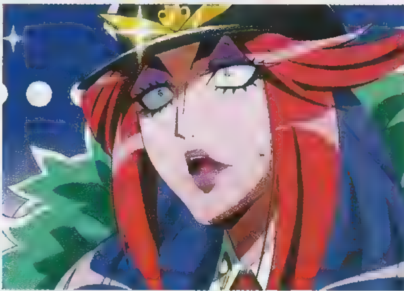














LA VISITA DE LA ALCALDESA

Momoko Hyakushiki, la alcaldesa, con fama de ser muy estricta, visita la prisón de Nanba para ver como van las cosas, por lo que Seitaro Tanabata, otro de los guardias del Ala 13, de inmediato entra en pánico, pensando que los despedirán por los constantes intentos de escape de los prisioneros. Sin emabrgo, cuando Hajime es llamado por ella, Momoko se limita a pedirle los expedientes de nuestros protagonistas y le recomienda que tenga cuidado con ellos.

Cuando Hajime se retira, la alcaldesa apenas puede contener su emoción y su sonrojo, pues le gusta el guardia, aunque no quiere admitirlo ni dejarle ver a nadie su lado *kawaii*.

Juugo sigue con sus escapes, con el pretexto de que se aburre o de que los ruidos de sus compañeros de celda no lo dejan dormir, causando, como siempre dolores de cabeza a Hajime, que debe de lidiar con él, y ocultar cualquier anormalidad a la alcaldesa.

Los internos del Ala 13 deben hacer trabajos de carpintería (que se venden muy bien en el exterior), pero mientras Jugo y Rock hacen un mueble con cajones que atacan a Hajime, Uno y Nico usan la madera para tallar sas fantasías, una mujer y un mecha, respectivamente.

RAZONES PARA PORTARSE BIEN

Después de contestar 50 preguntas de seguridad, Hajime entra a la oficina de la alcaldesa, donde habrá una reunión de guardias, casi todos ellos gente extravagante. La alcaldesa, junto a Samon Goku, guardia del Ala 5, que se comporta como un mono (incluso tiene cola) quieren saber las razones por las que los presos del Ala 13 constantemente tratan de escapar. Goku se imagina una razón épica y dramática para cada uno de los reclusos, pero en realidad sus razones de escapar son bastante banales.

Nico es un chico que fue usado para transportar drogas y aunque Goku imagina que después de eso desarrolló superpoderes, en realidad tuvo todo tipo de enfermedades y alergias, pero como no le gustaban las inyecciones huía siempre del tratamiento médico que le daban en otras cárceles, pero en Nanba le dan medicina oral de buen sabor, así que es feliz.

Uno, por su parte, es un apostador incorregible, y aunque el Mono crea que apuesta para buscar dinero y así ayudar a su novia en silla de ruedas, su razón para fugarse era tener citas con chicas, pero ahora que no tiene con quien salir ya no le interesa realmente.













El caso de Rock, quien constantemente se involucraba en peleas de pandillas, tiene que ver más con la comida que con vengar a algún camarada, ya que no le gustaba la comida de otras prisiones y por eso se fugaba, pero la de Nanba le gusta bastante.

Por último, Juugo declara que se escapa de las prisiones por aburrimiento, lo cual no deja convencido ni a Hajime ni a la alcaldesa. En sí, Juugo se siente como en casa en la cárcel, quizá porque sea la única casa que ha conocido.

EL NINJA

Seitaro sufre porque los presos del Ala 13 no lo respetan, así que Hajime le da tips de como tratarlos, más como a niños de guardería que como a reclusos, pero esto solo hace que en lugar de molestar al guardia, Juugo y compañía lo usen de su recadero.

Un nuevo preso será transferido a la celda de nuestros protagonistas, que primero están nerviosos pensando que se trate de un asesino o algo así, pero al ver que es un ninja, Rock, Uno y Nico se emocionan, ya que son extranjeros y todo lo japonés les parece curioso.

El ninja, llamado Tsukumo, reta a Juugo a fugarse, para probar quien es el campeón escapista, pero una vez más son interceptados por Hajime. El ninja trata de atacarlos con sus técnicas, pero ninguna funciona y termina siendo transferido a otra celda.

© Sho Futamata/Satelight/2016



AÑO NUEVO

Llega el fin de año y con él la limpieza que acostumbran hacer los japoneses ese día. Hajime y el Mono son los encargados de limpiar la oficina de la alcaldesa, que mira fijamente a Hajime, poniéndolo nervioso. En sus fantasías ella disfruta con cada uno de sus movimientos, pero no puede mostrarlo y debe mantener expresión seria. Mientras tanto Juugo, Uno, Rock y Nico celebran ese día como ellos saben, fugándose.

EN CONCLUSIÓN

Nanbaka es una explosión de color, brillitos y comedia que no puede evitar disfrutarse. Lo que más llama la atención son los diseños de personajes, que recuerdan un poco a las coloridas series de los 90s, y que son tan originales y extraños como las personalidades que tiene cada uno. Esta serie es una recomendación infaltable de esta temporada.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FICHA TÉCNICA

Anime: Shonen
Género: Comedia, acción
Idea Original:
Sho Futamata
Director: [illegible]
Diseño de personajes:
[illegible]
Música: [illegible]
Estudio: [illegible]
Episodios: [illegible]

SEIYUUS:

Jugo: Yuto Uemura
Uno: Tesuya Kakihara
Rock: Airu Shiozaki
Nico: Daiki Kobayashi
Hajime Sugoroku:
[illegible]
Seitaro Tanab[illegible]
Keito Okuyama
Momoko Hyakushiki:
[illegible]
Samon Goku: Soichiro Hoshi
Yamato Godai:
[illegible]







AME-IRO COCOA IN HAWAII

COMEDIA, CAFÉ Y PLAYA

Por Vacah

Hawaii es una isla que puede resumirse de la siguiente manera: bikinis. Sin embargo la tercera temporada de esta serie no tiene los suficientes trajes de baño para considerarla digna de portar el nombre de la isla. Pero no nos pongamos severos y asumamos la comedia tal y como viene, no hay nada mejor para divertirse que el sol, la arena, el mar y una buena dosis de encuentros sorpresivos e hilarantes en un paraíso tropical.

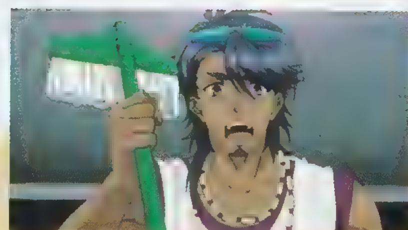


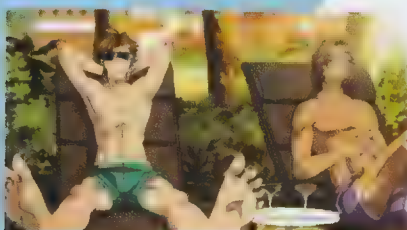


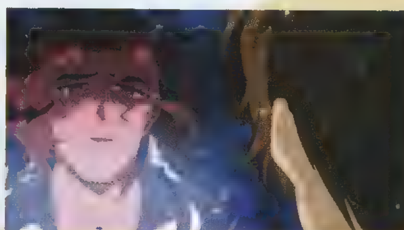
Hawaii nunca dejará de ser Hawaii, es el territorio exacto para la perversión, la diversión y todo lo que termine en lo mismo. De esto están seguros los "propietarios" del "Café Rainy Color", quienes han decidido expandir la franquicia a la isla, para estremecer al aburrimiento y sustituirlo por la carcajada plena y radiante en medio de piñas colmadas de alcohol y buena vibra (lo del alcohol es invención mía, no estoy seguro).











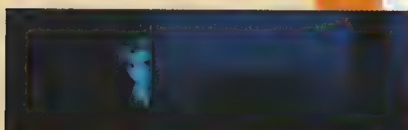


¿QUIÉN ES EL GERENTE?

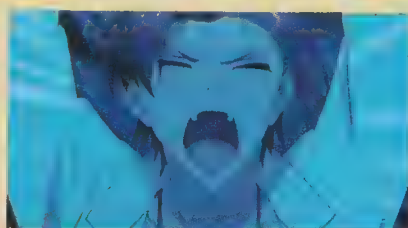
Las confusiones son el tema central de este anime, quien basa toda su fuerza argumental en la comedia de enredos. Al mero estilo de un intrincado eje de casualidades sin freno, de repente un día Nozomu Tokura se designa el "gerente de la tienda" por una extraña orden que emite el verdadero propietario.

Desconcertado por la inusitada decisión, y con las responsabilidades cayendo como pesados fardos sobre sus hombros, Nozomu tiene que asumir las riendas de la cafetería y conducirla por la senda del éxito y la plenitud. ¿Pero cuántas dificultades no tendrá que sortear para lograr el objeto? La respuesta es muchas, tantas como puedas imaginarte.

Pero no está solo, con la cooperación de todos sus compañeros y el apoyo de nuevos amigos, Nozomu ahora tiene una batalla cuesta arriba para abrir la nueva tienda y posicionarla como el mejor café de la playa.









LA FRANQUICIA HA SIDO EXPLOTADA DEMASIADO

Hay ocasiones en que una franquicia debe limitarse a conseguir una segunda temporada y no aventurarse a una tercera. Este es el caso de *Ame-Iro Cocoa in Hawaii*, una serie sustentada en el humor ocasional y frenético que termina por estancarse.

Sin otros elementos que la comedia, la serie mantiene un solo tono que puede resultan aburrido para aquellos que busquen algo más. Sin embargo, los chistes resultan bastante divertidos, así como las situaciones y los enredos. Podríamos asegurar que es una buena serie, siempre y cuando no pretendas otro objetivo que divertirte un poco. Los personajes son atractivos y puedes llegar a identificarte con más de uno, pero no te comprometas a involucrarte con ellos, puesto que ellos no están dispuestos a involucrarse contigo. Hay una distancia irónica entre la serie y tu alma que sólo puede romperse a través el humor involuntario.

© EMT Squared/2016

FICHA TÉCNICA

Género: comedia, enredos
Dirección: [illegible]
Música: Hitomi Oikawa
Diseño de personajes: [illegible]
Estudio: EMT Squared
Episodios: [illegible]

SEIYUUS:

Nozomu Tokura: Yugo Sato
Shion Koga: [illegible]
Noel Koga: Kazutomi Yamamoto
Shine: [illegible]
Koji Amami: Ryo Horikawa
Haruka Torigoe: [illegible]
Calloway Okamuro: Toshiyuki Someya
Nicola Koga: [illegible]
Rain: Yūko Okui
Shank Osman: [illegible]

HIROYUKI TAKEI

EL SHAMÁN DEL MANGA

Por Zorro de Seda



Los mangakas son artistas completos, literatos e ilustradores. Genios que han creado historias fantásticas que se han quedado por generaciones.

Estos artistas también son una de las principales referencias de la cultura nipona para el mundo. Esta vez les hablaremos de un artista del manga que ha incursionado en el arte occidental, aunque es mejor conocido por un gran clásico del anime.

ALTAS Y BAJAS

Hiroyuki Takei inicia su carrera cuando trabaja para el *SD Départment Store Series*, al lado de escritor **EXIAD**, crea un fanzine titulado *SD Hyakkatu*. Posteriormente, consigue ser asistente de **Tamakichi Sakura** en el manga *The Form of Happiness*, bajo el seudónimo "Kame-san". En este periodo, creó un par *one-shots* que mandó a las convocatorias del *Tezuka Award*. Su primer trabajo, *Dragdoll Group*, fue rechazado, pero el segundo, Anna *the Itako*, recibió mención honorífica.

Su siguiente trabajo fue como asistente en el clásico *Rurouni Kenshin* de **Nobuhiro Watsuki**. En esta etapa conoce a **Eiichiro Oda**.

Su primer publicación, un corto, es *Butsu Zone*, sale en el especial de verano (1996) de la revista Weekly Shōnen Jump, después, en el especial de invierno, le publican *Death Zero*. Estas historias cortas le dieron la oportunidad de lanzar su primer manga: reedita (y rehace) *Butsu Zone* (1997).



La fama llega con su segundo manga, un clásico, *Shaman King*. Empezó su publicación en 1998, con un gran éxito, incluso tuvo su adaptación a la animación. Después de varios años, en el 2004 detiene abruptamente su historia y la da por terminada.

Después de *Shaman King*, toma un receso de tres años, para regresar con *Jumbor Barutronica*, que tan sólo duró tres meses, después se canceló. Retomaría la historia en el 2010 en colaboración con **Mikami Hiromasa**.

Su último trabajo es una colaboración con el artista estadounidense, **Stan Lee**. La obra se titula *Karakuri Dôji Ultimo*, una historia con una base típica, la lucha entre el bien y el mal, con toques muy interesantes. Esta colaboración esta dejando algo muy bueno. También tiene a su cargo la revista *Nekogahara* donde pretende publicar historias diferentes.



INTERESES QUE MARCARON SU OBRA

Es un gran fanático del arte occidental y oriental, sus principales influencias son **Jamie Hewlett**, **Mike Mignola**, **Osamu Tezuka**, **Hiroaki Samura** y **Tony Daniel**. Es también admirador de **Quentin Tarantino**, su película favorita es *Kill Bill*, incluso ha dicho que lamenta que no sea tan famosa en Japón, ya que tiene muchas referencias a su cultura.

En *Shaman King* podemos ver algunos muchas referencias a los gustos de Takei: Ren & Stimpy, J-Pop, Rajnikanth (estrella pop hindú), y sobre todo, a la religión. A Takei le interesan mucho los temas religiosos, su primer trabajo, *Butsu Zone*, está basado en la religión budista, obviamente *Shaman King* es completamente con temas religiosos. Takei es gran fanático de los autos y los robots, le encantan los juguetes y modelos escala.



Las obras de Hiroyuki Takei tienen una fuerte carga de contenido, le gusta tener referencias solidas a todas estas grandes pasiones. El trabajo de Takei está lleno de altas y bajas, pero es gracias a que pone especial empeño en que todo salga perfecto, además el público no siempre ha entendido los mensajes ocultos y referencias de su obra, mucha gente cree que muchas cosas no tienen sentido, pero con el conocimiento adecuado, todo encaja. Es raro que un mangaka no comience su carrera en la adolescencia, como Takei, quiza esto influenció en la notable madurez de sus obras (lo que le trajo problemas de público).

Takei es uno de los grandes del manga gracias a la dedicación que le imprime a todos sus trabajos, las referencias tan concretas lo han llevado a crear grandes historias, incluso creo uno de las historias icono en la cultura otaku.



DEJA QUE **CONEXIÓN MANGA**
TE ACOMPAÑE CADA DÍA DEL AÑO

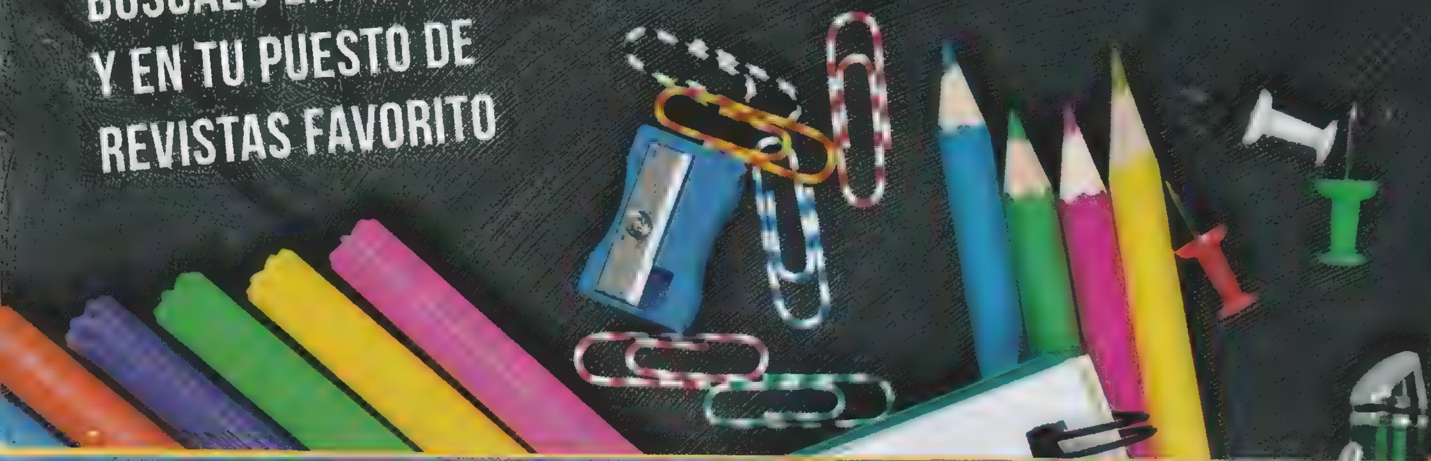
a sólo $60.oo

REVISTA CALENDARIO
CONEXIÓN MANGA 2017

CONEXIÓN MANGA

REVISTA CALENDARIO
CONEXIÓN MANGA 2017

BÚSCALO EN SANBORNS
Y EN TU PUESTO DE
REVISTAS FAVORITO



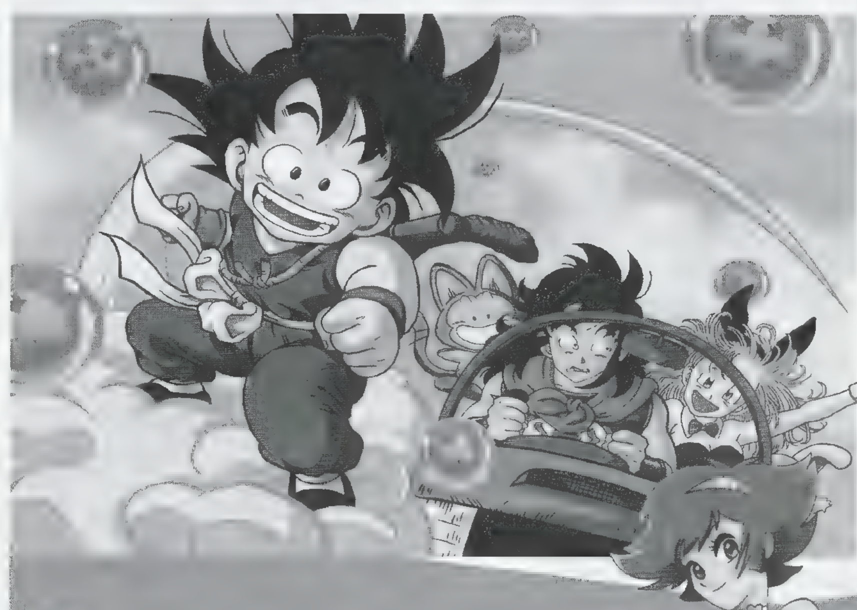

CONEXIÓN MANGA
VIVID STRIKE!
© MASAKI TSUZUKI/VIVID STRIKE PROJECT/2016


CONEXIÓN MANGA
KOIKEN OTOME © EUFONIE/2013

LOS "GANCHOS" QUE HACEN MÁS ATRACTIVO AL MANGA II

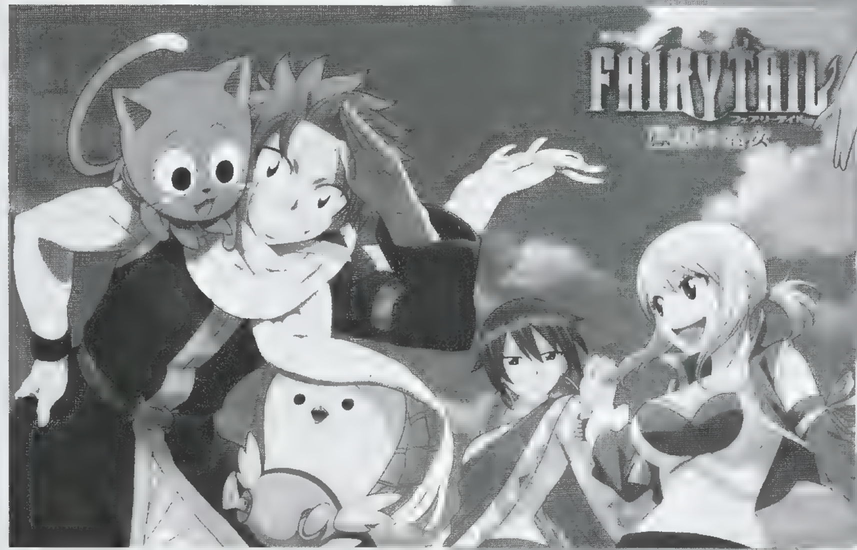
Por Lobo

En el número anterior, analizamos cuáles son los trucos a los que recurren los mangakas para "enganchar" al público y lograr que éstos escojan sus mangas por encima de la obra de otros mangakas.

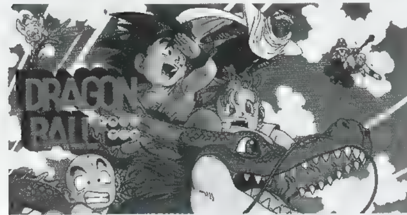


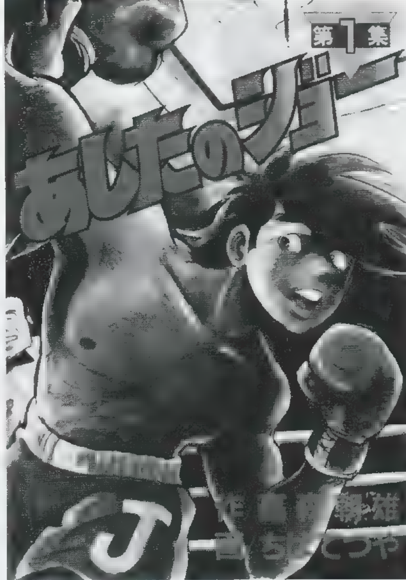
Vimos cómo algunos mangakas recurrían a las historias fantásticas para atraer a los lectores que quieren olvidarse, al menos por unos momentos, de la realidad, aunque en otros casos, la mejor forma de atrapar la atención del ciudadano japonés promedio, era crear tramas en donde se presentaba al "japonés común" en tramas divertidas, en donde además podían superar todas las adversidades.











¡WE ARE THE CHAMPIONS!

Tal vez por esta razón los mangas deportivos son de los más populares, al presentar historias en donde los personajes –muchas veces pertenecientes a las clases medias y bajas- tienen que esforzarse al máximo para lograr su mayor objetivo, que es ser el mejor en el deporte que escogieron.

En este sentido uno de los primeros mangas en gozar de gran popularidad fue *Kyojin no Hoshi*, manga de 1966, sobre beisbol, que se volvería un éxito inmediato al presentar la difícil y dramática vida del joven Hyuma Hoshi, para convertirse en un grandioso beisbolista, aunque claro, gran parte de su éxito se debía a las exageradas escenas de juegos de beisbol, casi tan espectaculares como las batallas de los *Guerreros Z*.

Aquí también tenemos otro punto importante al que recurren los mangakas para enganchar a sus lectores y es el de hacer tramas basadas en deportes populares para atraer la atención del público aficionado a las competencias deportivas como el beisbol, que siempre ha gozado de una gran popularidad en Japón.

Esto también explica porque los mangas basados en el box son tan populares, pues el sagrado deporte de "las trompadas" siempre ha sido uno de los favoritos del pueblo nipón, quizás porque las arenas de box son de los pocos lugares en donde los japoneses pueden desahogar abiertamente sus emociones.

Como sea, lo cierto es que los creadores de mangas de box siempre saben qué "botones apretar" a la hora de hacer un manga tan atractivo como una pelea de campeonato, pues en este tipo de mangas solemos ver verdaderos melodramas existenciales, además de espectaculares peleas, que son literalmente un "gancho" a los sentidos del lector.

Esto lo prueban el manga de los *70´s Ashita no Joe*, al presentar a Joe Yabuki, un protagonista salido de la clase popular trabajadora y que, literalmente, a base de golpes, tiene que abrirse camino al éxito. En pocas palabras el "gancho" de los mangas de box es que muestra verdaderos "campeones del pueblo", que se erigen como representantes del japonés de clase media.

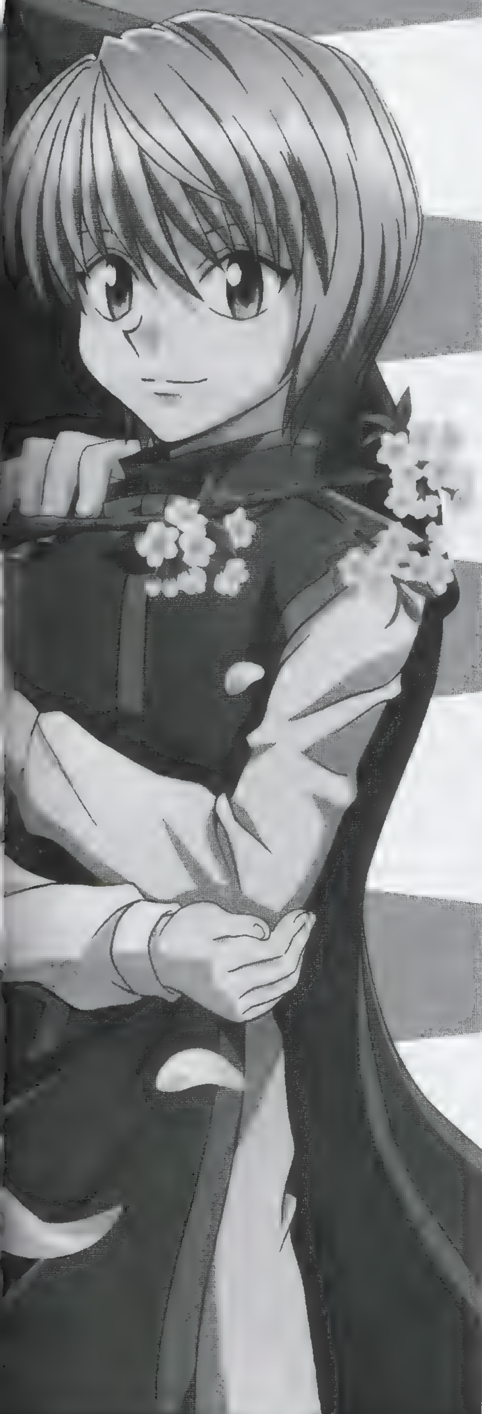
¡QUIERO SER COMO ÉL!

Personajes como Joe Yabuki, también representan una de las razones de peso a la hora de que un lector decide comprar un manga en vez de otro, y esta razón es la de que tan atractivo es el personaje que protagoniza la trama.

Se ha dicho en muchas ocasiones que el japonés promedio desea verse reflejado en los mangas que lee, al imaginarse que es un exitoso boxeador, un valiente héroe de acción o incluso el (o la) protagonista de una trama romántica.

Por esta razón los mangakas deben esmerarse en hacer lo más visualmente atractivos a sus personajes principales y sobre todo, que sean exitosos y carismáticos, con los que el lector desee convertirse.





Es aquí cuando surge la figura del personaje "líder", es decir el personaje protagonista que puede lograr todo lo que se proponga, que esta tan seguro de sí mismo, que siempre parece tener la razón en lo que dice y hace y, que sin importar lo adverso de la situación, siempre sabe cómo resolverla, por lo que el resto de los personajes casi siempre recurren a él para solucionar cualquier conflicto.

De esta clase de personajes están llenas las tramas shonen, lo cual las vuelve muy atractivas no solo para los lectores jóvenes, tan llenos de conflictos existenciales y problemas sociales en esa etapa de su vida, sino para los adultos que sueñan con ser un "héroe", capaz de lograr casi todo, además de ser guapo, atlético, capaz de luchar contra criminales y, sobre todo, estar rodeado de hermosas mujeres, como le ocurre a muchos personajes de manga.

¡SEX!.. AHORA QUE TENGO SU ATENCIÓN...

Y ya que hablamos de mujeres hermosas, ciertamente el presentar a personajes atractivos ha sido, es y será uno de los principales "ganchos" para atraer a la audiencia masculina.

Eso lo supo **Go Nagai**, al crear a su atractiva heroína *Cutey Honey*, en los 70´s, y lo siguen sabiendo los mangakas actuales al presentar montones de sensuales chicas en sus mangas fan-service y harem, pues se puede decir que "las chicas fan-service", más que un "gancho de pesca" son un "arpón" que realmente atrapa a los lectores.

Esto es un hecho tan real que incluso los mangas de acción que, supuestamente no sustentan su popularidad en el fan-service, terminan usando este tema





como un "descarado" atractivo extra en la competencia por llamar la atención del mayor número de lectores, algo que incluso ha llevado a la polémica de si no es un "truco barato", el incluir a mujeres curvilíneas y con poca ropa para hacer más popular un manga entre los lectores, en vez de tratar de "engancharlos" a través de una atractiva trama.

Uno de los más claros ejemplos lo tenemos con los mangas de *One Piece* y *Fairy Tail*, cuyos estilos de dibujo son tan similares que siempre está presente la polémica de si el mangaka **Hiro Mashima** se "fusiló" varios de los conceptos del mangaka **Eiichiro Oda**, para hacer un manga que compitiera con el éxito de *One Piece*.

Aun así, la parte irónica es que con el tiempo, al parecer, se invertirían los papeles, ya que el manga de Mashima contiene una gran carga fan-service, al estar saturado de voluptuosas mujeres que parecen, no pueden conservar sus ropas puestas, (lo cual muchos han asegurado es la causa de la gran popularidad de *Fairy Tail*), y que por lo mismo Oda tendría que "rediseñar" a sus chicas –como Nami y Robin-, para que estas fueran lo bastante atractivas y "enganchar" al público masculino que podía llegar a preferir a *Fairy Tail* por su fan-service.

Por supuesto, toda esta polémica de si ambos mangakas se están copiando ideas para atraer al mayor número de público posible, siempre quedará en el terreno de la especulación, aunque Mashima ha declarado en cierta ocasión que *One Piece*, es uno de los mangas que lee y que ciertamente ha influenciado su trabajo.



¿CUÁL ES FORMULA GANADORA?

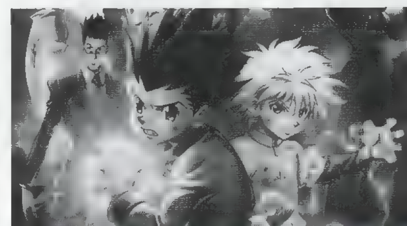
Por supuesto *Dragon Ball* siempre será el mejor ejemplo de un manga exitoso, del cual otros mangakas toman ciertas ideas para crear "nuevos éxitos" que atraigan al público, pues desde hace décadas hemos visto innumerables mangas que han repetido la fórmula creada por **Akira Toriyama**, de "héroe fuerte se enfrenta a enemigos más fuertes, por lo que tiene que hacerse más fuerte para vencerlos".

Incluso ha habido mangakas que no sólo copian esta fórmula, sino que para hacer más efectivo el "gancho", crean protagonistas parecidos a Goku, tanto en su personalidad amistosa e ingenua, como en su peinado con "pelos de punta", como lo podemos ver con Gon Freecss, de *Hunter x Hunter*.

En fin, estos son sólo algunos de los muchos trucos a los que recurren los mangakas y las editoriales para atraer y "enganchar" a sus lectores.

Ciertamente, ninguna editorial tiene la "fórmula mágica" para crear mangas de éxito, pues de ser así cada manga que publican sería "un hitazo", por lo cual, aunque muchos de los trucos que usan los dibujantes de manga para atraer a los otakus pueden parecer, hasta cierto punto, engañosos, los mangakas no tienen empacho en usarlos para atraer la atención del público. Pues, es indudable que la competencia entre mangakas por llamar la atención de los lectores en cada vez más dura.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!



COPYRIGHTS

Kyojin no Hoshi © Manga: Ikki Kajiwara (historia), Noboru Kawasaki (arte)/ Editorial Kodansha/Weekly Shonen Magazine. Anime: Estudio TMS Entertainment Co., Ltd./ Nippon Television.

Ashita no Joe © Manga: Ikki Kajiwara (guion), Tetsuya Chiba (dibujo)/ Editorial Kodansha/Weekly Shonen Magazine. Anime: Estudio Mushi Production/ Fuji Television.

Cutey Honey © Manga: Go Nagai/Editorial Akita Shoten/Weekly Shonen Champion. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd./TV Asahi.

One Piece © Manga: Eiichiro Oda/Editorial Shueisha/Weekly Shonen Jump. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd./ Fuji TV.

Fairy Tail © Manga: Hiro Mashima/Editorial Kodansha/Weekly Shonen Magazine. Anime: Estudio A-1 Pictures Inc./TV Tokyo.

Dragon Ball © Manga: Akira Toriyama/Editorial Shueisha/Weekly Shonen Jump. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd./Fuji TV.

Hunter x Hunter © Manga: Yoshihiro Togashi/Editorial Shueisha/Weekly Shonen Jump. Anime: Estudio Nippon Animation/Fuji TV.



HOTOTOGISU COLLECTION OF PICTURES (ARTBOOK) © YAN-YAM/IREM SOFTWARE STUDIO.





MUSASHI MIYAMOTO

¡EL MITO, LA LEYENDA, EL SAMURAI!

Por Lobo

Existen personajes que, por su modo de vida y sus hazañas, inevitablemente se convierten en leyendas, y ciertamente **Musashi Miyamoto**, maestro samurái del antiguo Japón, es uno de estos, pues su vida aventurera, dedicada a aprender el "Camino de la Espada", fue realmente excepcional.



NACIDO PARA SER SAMURAI

Este futuro guerrero nació en la región de Miyamoto en 1584, bajo el pomposo nombre de **Shimmen Musashi no Kami Fujiwara no Genshin**. Desde pequeño Musashi fue huérfano, pues su madre **Omasa**, moriría cuando el tenia seis años, y su padre, el samurái **Munisai**, tendría el mismo fatal destino justo un año después.

Aun así, se dice que antes de morir, el padre de Musashi le enseñaría las bases del manejo de la espada, las cuales seguiría aprendiendo con habilidad gracias a que su tutor, un monje budista hermano de su madre, insistió en que el joven Miyamoto siguiera aprendiendo el Camino del Samurái.

De naturaleza rebelde y deseoso de siempre probar sus técnicas con la espada, Musashi Miyamoto, tendría su primer duelo a los 13 años, al retar a un experto espadachín, de nombre **Arima Kigei**, al cual no solo venció con una espada de madera, sino que lo mató.

A los 16 años, después de derrotar al guerrero **Tadashima Akiyama**, el joven "busca pleitos" Musashi decidió convertirse en un samurái vagabundo o ronin, pues se dio cuenta que solo retando a samuráis, de diversas regiones y con diversos estilos de combate, podría mejorar sus habilidades con la espada y de hecho, su razón principal para participar en combates,









como la Batalla de Sekigahara (año 1600) cuando él tenía 19 años, solo era para ganar experiencia.

MAS DE SESENTA DUELOS Y AUN INVICTO

Entre sus peleas más destacadas se encuentra su duelo en 1605, por venganza, a los 21 años contra el Clan **Yoshioka**, los cuales al parecer habían derrotado en el pasado a su padre Munisai, así que Miyamoto cobró esta afrenta retando y matando a tres miembros de los Yoshioka, en tres duelos distintos.

De igual manera, se destaca su pelea contra el monje **Hozoin Kakuzenbo Inei**, maestro de la lanza, en el Templo Zen Kofuku, lugar en donde Miyamoto se quedaría un tiempo, para aprender el este arte, después de derrotar al monje **Inei**.

Durante todo este tiempo de aprendizaje Musashi desarrollo ciertos trucos para enfurecer a sus rivales y tener ventaja psicológica sobre ellos, entre los cuales se encontraba el llegar tarde a los duelos, pues algo que odian los samurái es la informalidad, además llegar sucio y desaliñado, pues es un hecho que Miyamoto ponía más atención a su aprendizaje en la espada que a su aseo personal, lo cual se consideraba una gran falta de respeto.



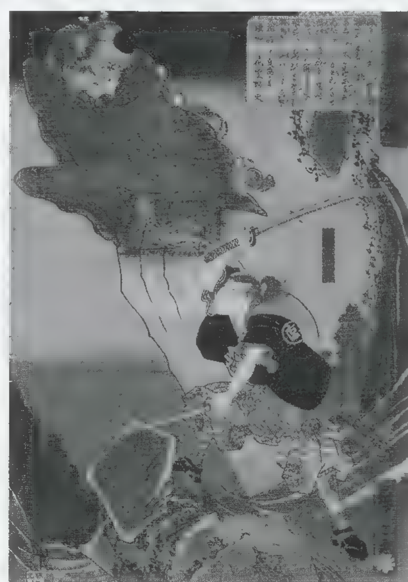


Todas estas estratagemas, aunadas a su casi perfecto manejo de todo tipo de armas, (siendo su especialidad la pelea con doble espada), hizo que Musashi Miyamoto saliera invicto en más de sesenta duelos, antes de cumplir los 30 años de edad.

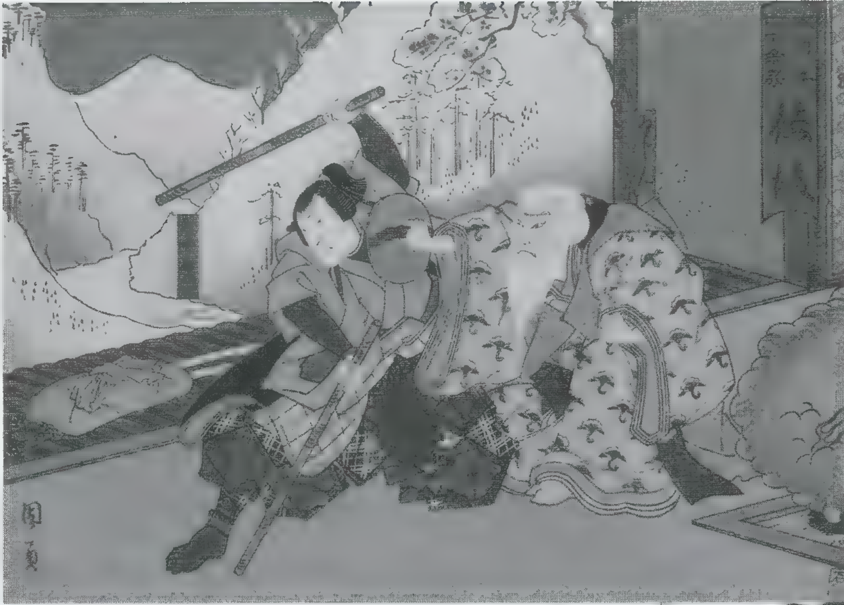
EL DUELO QUE LO CONVIRTIÓ EN LEYENDA

El enfrentamiento más célebre, e irónicamente el más corto, de Musashi Miyamoto, tendría lugar en una pequeña isla de nombre Funa Shima, cerca de la ciudad de Ogura, en donde se enfrentaría al experto espadachín **Kojiro Sasaki**, el cual, siendo un samurái de elite, supuestamente representaría un verdadero reto para las habilidades de Miyamoto.

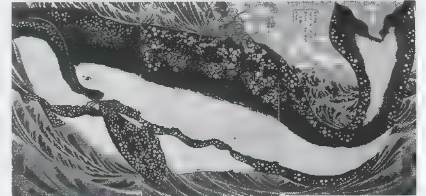
El duelo se llevaría a cabo a las ocho de la mañana del día 14 de abril de 1612, pero, fiel a su costumbre, Miyamoto llegaría tarde al duelo, aún algo ebrio (pues había bebido la noche anterior) y, como había olvidado su espada, improvisaría una de madera, tallando toscamente el remo de la barca que lo había transportado a la pequeña isla.

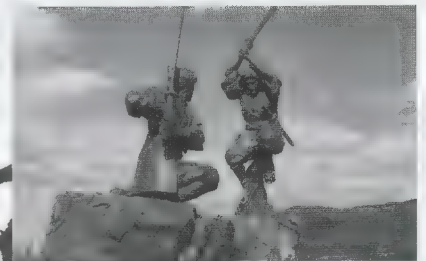






Y es que aunque ciertamente nunca sabremos qué tanto de la vida de Musashi Miyamoto fue verdad y qué tanto ficción, lo cierto es que en este guerrero samurái si se aplica eso de que los héroes son recordados, pero las leyendas nunca mueren.





Toda esta informalidad enfureció enormemente a Sasaki, el cual había caído en la "trampa psicológica" de Miyamoto, quien le dijo con toda seguridad: "Ya perdiste el duelo". Preso de la ira, Kojiro Sasaki lanzó un ataque de espada, el cual Miyamoto esquivo fácilmente, para después dar un certero golpe, con su "espada-remo", en la cabeza de su oponente, quien murió derrotado por un simple remo.

DEJANDO UN LEGADO

Después de su célebre duelo con Kojiro Sasaki, Miyamoto pasaría los siguientes 20 años tratando de darle un sentido más profundo a su vida, por lo que decidiría estudiar otras artes más pacificas como la caligrafía, la escultura, la pintura y la poesía.

Si bien en todo Japón era considerado como un "Kensei" (Espadachín divino), Miyamoto sólo pasó sus conocimientos en vida a tres alumnos, entre ellos a **Iori**, su hijo adoptivo, pues nunca se casó.

A pesar de que Miyamoto gozaba del favor de varios señores feudales que con gusto le ofrecían alojamiento, el samurái se fue a vivir, en 1643, a una cueva en el Monte Iwato, donde paso sus dos últimos años escribiendo el *Go Rin No Sho* o *Libro de los Cinco Anillos*, donde plasmaba todos los conocimientos adquiridos en el arte de la espada, y el cual entregaría a sus alumnos sólo unas semanas antes de morir, el 19 de mayo de 1645, habiendo pasado los 50 años de edad.

ENTRANDO EN EL MUNDO DE LAS LEYENDAS

Muchos no sabrían sobre Musashi Miyamoto sino ¡hasta 60 años después de su muerte!, esto gracias a que en 1712, **Seigo Toyoba**, discípulo de la *Escuela Miyamoto*, escribiera en el libro *Niten Ki* (*Cronica de los Dos Cielos*), las hazañas de Miyamoto, envueltas, claro está, en un poco de exageración, para hacerlas más emocionantes.



LOVE LIVE! SCHOOL IDOL
PROJECT ©SUNRISE

ARASHIYAMA

UNA "PARADISIACA" MONTAÑA DE LAS TORMENTAS

Por Angel Princess

Si supieras que existe un lugar llamado ***Arashiyama*** (Montaña de las Tormentas), pensarías que no es precisamente el mejor sitio para pasar tus vacaciones y, sin embargo lo cierto es que es todo lo contrario, pues el hermoso barrio turístico de Arashiyama es uno de los destinos turísticos más visitados de todo Japón.



UN HERMOSO SITIO TURÍSTICO

El barrio de Arashiyama se encuentra en el distrito de Sagano, al oeste de la ciudad de Kioto, y toma su nombre de la montaña que está a pocos kilómetros de este sitio turístico. Cada año es visitado por miles de turistas, sobre todo nipones, que encuentran en este sitio un lugar idílico de paz y tranquilidad en el bullicioso Japón.

Para llegar a Arashiyama se puede tomar un autobús en la estación Kioto, aunque lo recomendable es tomar la línea JR Sagano desde Kioto, y que, por 230 yenes, lleva a los viajeros en un rápido trayecto de 15 minutos hasta la estación Saga Arashiyama.







EL BOSQUE DE BAMBÚ DE SAGANO

Sin duda uno de los mayores atractivos turísticos de Arashiyama es el llamado Bosque de Bambú de Sagano, ubicado en la cercana ciudad de Kamakura, atractivo por los hermosos juegos de luces que se filtran a través de los altos bambús, algunos hasta de 20 metros de alto, así como el relajante sonido que produce el viento –casi un susurro– cuando pasa por los verdes troncos de este bosque.

Este sitio es tan hermoso y apacible que, incluso la clase noble del antiguo Japón, se reservaba el derecho de ser los únicos en disfrutarlo, prohibiendo a las clases bajas el visitarlo, una costumbre que por fortuna cambió para disfrute de todo el turismo, tanto de Japón, como del resto del mundo.

En este sitio existen más de 50 variedades de bambú, y se puede pasear por sus senderos, ya sea de día –se recomienda más en la mañana, por el hermoso espectáculo visual de los primeros rayos del sol–, o de noche, pues el Bosque de Bambú está iluminado artificialmente, dándole un aspecto entre mágico y relajante.

Si bien es cierto que se tiene que tener constante cuidado en cuanto crece y se extiende el bambú de este lugar, para que no se vuelva una "plaga", la verdad es que el Bosque de Bambú de Arashiyama, es tan importante para el turismo de esta región, que es considerado como *Sitio Histórico Nacional*.



Un atractivo extra es que en los alrededores del Bosque de Bambú hay varios talleres artesanales, en donde se puede ver a maestros en el tallado de bambú crear objetos que van, desde palillos para comer hasta hermosos vasos y cestas, en un arte que se ha pasado de generaciones por siglos.

LUGAR APACIBLE Y RELIGIOSO

Por supuesto que el Bosque de Bambú no es el único atractivo de Arashiyama, pues este sitio posee hermosos templos como el Tenryu-Ji, uno de los cinco más grandes de Kioto, y cuyo nombre significa *Templo Celestial del Dragón*.



En los alrededores del Templo Tenryu-Ji, creado en 1339 por el Shogun **Ashikaga Takauji**, para la veneración del Buda Gautama, podemos ver un hermoso Jardín Zen, del siglo XIV, y un estanque de aguas tan apacibles que se puede ver el reflejo del Monte Arashiyama claramente.

Considerado como Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 1994, sin duda, el Templo Tenryu-Ji
Es una visita obligada en Arashiyama.

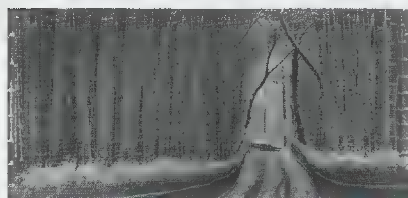
¡NO MIRES AL MONO!

Si los visitantes de Arashiyama aún tienen ganas de seguir en contacto con la naturaleza, también pueden visitar el Parque Natural de los *Monos Iwatayama*, hogar de 200 monos que están en completa libertad y a los cuales los turistas pueden fotografiar, siempre y cuando sigan una simple regla y es no mirar de frente a los monos, pues esto para ellos es un signo de desafío. Aún así hay un pequeño lugar enrejado en este parque en donde los visitantes pueden alimentar –con mucho cuidado– a estos simpáticos animales.













Para llegar al Parque de Monos de Iwatayama se debe cruzar el Río Katsura, atravesando el Puente Togetsu-kyo (Puente del Cruce de la Luna), el cual por sí mismo es un atractivo turístico, pues desde él se pueden apreciar ya sea los cerezos en flor en primavera, o contemplar el apacible Rio Katsura, que curiosamente cambia su nombre a Rio Oi, en cuanto pasas al otro lado del puente.

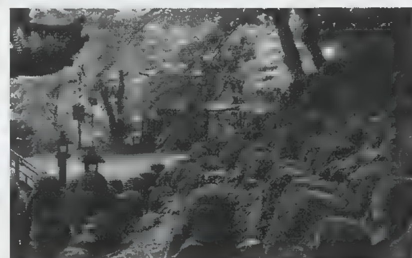
MUCHO MÁS QUE VER

También se puede disfrutar del Parque Kameyama, cuyo mirador te ofrece una hermosa vista del Rio Katsura, además de que se puede disfrutar de un divertido paseo por el Tren Escénico de Sagano, que lleva a los turistas de Arashiyama al cercano pueblo de Kameoka, y para regresar a la "Montaña de las Tormentas", el turista puede hacerlo ya sea por un tren turístico o por la panorámica ruta larga, en barca a través del Rio Hozu.

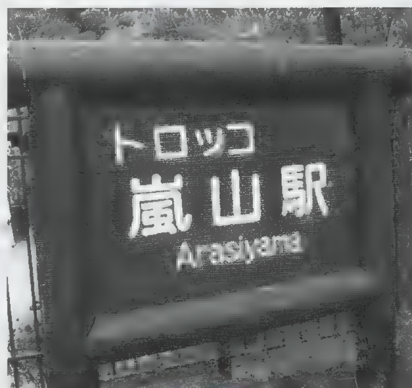
Arashiyama tiene tantos atractivos que ofrecer que incluso, hay varios lugares donde se alquilan bicicletas para poder disfrutar mejor –y sin cansarse tanto- de todos los sitios turísticos. En especial el atravesar el Bosque de Bambú en bicicleta es una experiencia muy recomendable.

Por supuesto también hay en el barrio de Arashiyama varios restaurantes tradicionales y tiendas de comida, siendo el helado matcha (té verde), uno de los más solicitados, sobre todo en los calurosos días de verano, época interesante además porque hay exhibiciones de pesca tradicional con cormorán.

En fin, lo cierto es que Arashiyama es un sitio turístico que vale la pena visitar en cualquier época del año, y cuyos lugares llenos de belleza y tranquilidad son tan apreciados que incluso en una encuesta que se hizo en Japón, el apacible sonido del viento entre los troncos del Bosque de Bambú de Arashiyama, fue votado como uno de los 100 sonidos japoneses que se deben salvar.









STRAWBERRY NAUTS © MAKAKO MATSUSHITA/HOOKA

LOS ERMITAÑOS DEL MANGA

MANGAKAS QUE NO SE DEJAN VER EN PÚBLICO

Por Nozomu Rodríguez

No cabe duda de que lo famoso no quita lo antisocial. Si no nos crees, pregúntales a los artistas del manga que hoy te presentaremos. Para ellos, la vida pública es todo un reto, pues, a pesar de que toda su vida soñaron con que sus obras fueran conocidas por millones de personas, eso de dejarse ver en público no se les da muy bien que digamos.

Así que, acompáñanos a invadir la privacidad de aquellos autores que disfrutan de la soledad y quietud de su casa.

LA DIOSA DE LOS ANTISOCIALES

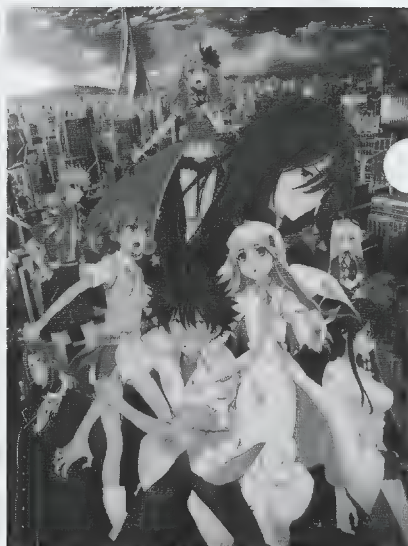
Julietta Suzuki, la autora de *Kamisama Hajimemashita* y *Akuma to Dolce*, es toda una experta en lo que respecta a esconderse de la gente. Durante varios años, sus propios fans se preguntaban cómo era su rostro, pues esta talentosa artista, al principio de su carrera, se negó rotundamente a mostrarse en público.

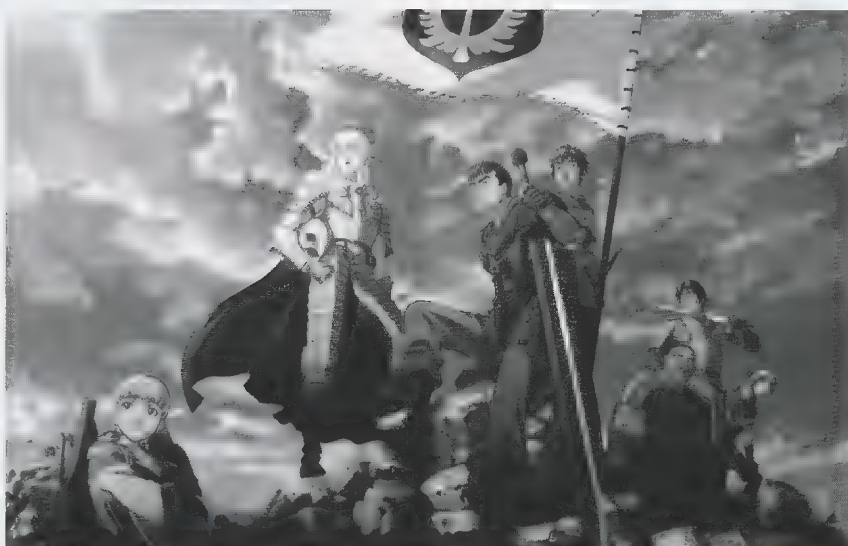
Todas las fotos que de ella circulan por internet (las cuales son dos o tres), ella misma las ha subido a través de su blog. Julietta es tan reservada con su vida privada, que ni siquiera se conoce el año de su nacimiento. Lo bueno es que, poco a poco, parece estarse acostumbrando a la fama y se ha dejado ver (más no fotografiar) en eventos con sus fans.

EL HOMBRE DE LAS DOS FOTOGRAFÍAS

Kentarou Miura es famoso por dos cosas: por ser el autor del afamado manga, *Berserk* y por no dejarse ver en público. En sus 50 años de vida y más de 25 años de carrera artística, sólo se conocen dos fotografías de él. En una de ellas, en blanco y negro, se le ve sentado







en su escritorio; mientras que en la otra, tomada en 2002, se le ve posando con su premio *Osamu Tezuka* a la excelencia.

Naturalmente, el señor Miura tampoco es fan de las entrevistas. De hecho, nunca ha dado una entrevista ante una cámara. Incluso aquella que fue incluida en el DVD recopilatorio de *Berserk* del año 2001 fue hecha por escrito y leída fuera de cámara por otra persona.

UN TIERNO Y TÍMIDO ANIMALITO

En 2002, un manga llamado *Pukupuku Tennen Kairanban* ganó el premio de la editorial *Shogakukan* al mejor manga infantil de ese año. Sin embargo, todo el mundo quedó sorprendido al notar que la autora, **Sayuri Tatsuyama** no se presentó a recibir tan alto honor.



Peor aún, después de terminar de publicar su manga, *Happy Happy Clover*, en el año de 2008, esta artista se esfumó por completo de la vida pública y no se supo nada de ella hasta 2015, cuando abrió una cuenta de *Twitter* en la que comparte, de vez en cuando, una que otra ilustración de animalitos.

CIERTO AUTOR ANTISOCIAL

Kazuma Kamachi, el autor de las novelas ligeras y el manga de la saga de *To aru Majutsu no Index* es el ejemplo perfecto de un escritor ermitaño. Kamachi, quien escribe dos o tres libros por año, es muy celoso de su vida personal y rara vez se deja ver en público.

A través de su editor, biógrafo y tocayo, **Kazuma Miki** sabemos que su timidez se debe, en parte, a su frágil salud, ya que sufre de una enfermedad gastrointestinal crónica. Sin embargo, eso no explica por qué este genio de la pluma no ha querido revelar detalles tan importantes como su fecha de nacimiento.

UNA PAREJA DE ERMITAÑOS

No es que antes fuesen lo que se llama un "candil de la calle", pero, después de que se casaron, **Naoko Takeuchi** (la creadora de *Sailor Moon*) y **Yoshihiro Togashi** (autor de *Hunter x Hunter*) han sido sumamente cuidadosos de su vida personal.

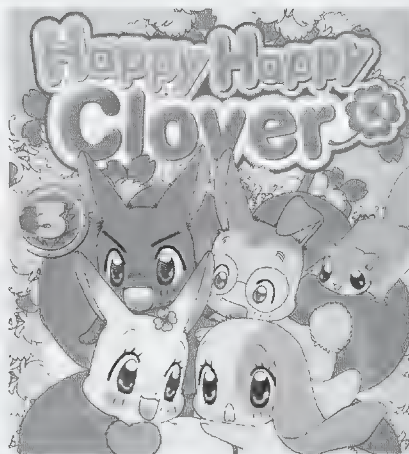
Además de la foto con la que anunciaron su unión, no se les ha vuelto a capturar en cámara juntos. Sabemos que tienen dos hijos. Sin embargo, ni sus nombres ni edades han sido revelados al público. Esto probablemente se deba a que Togashi sufre de una enfermedad, de la cual tampoco ha querido hablar, pero que ha interrumpido en varias ocasiones su actividad profesional.

HAY QUE DEJARLOS EN PAZ

Como verás, son muchas las razones que llevan a los mangakas a recluirse en sus casas. Desde una enfermedad, hasta el estrés, pasando por el hartazgo que causa ser una estrella. Así que, mejor, dejémoslos en paz.

Obviamente, aquello de invadir su privacidad era una broma. Es importante respetar los límites que estos autores han puesto alrededor de sus vidas privadas. Después de todo, ellos ya hacen bastante con regalarnos sus estupendas creaciones.

Ahora que conoces las historias de estos grandes mangakas ermitaños, tal vez ya no te avergüence tanto portarte un poquito antisocial de vez en cuando.



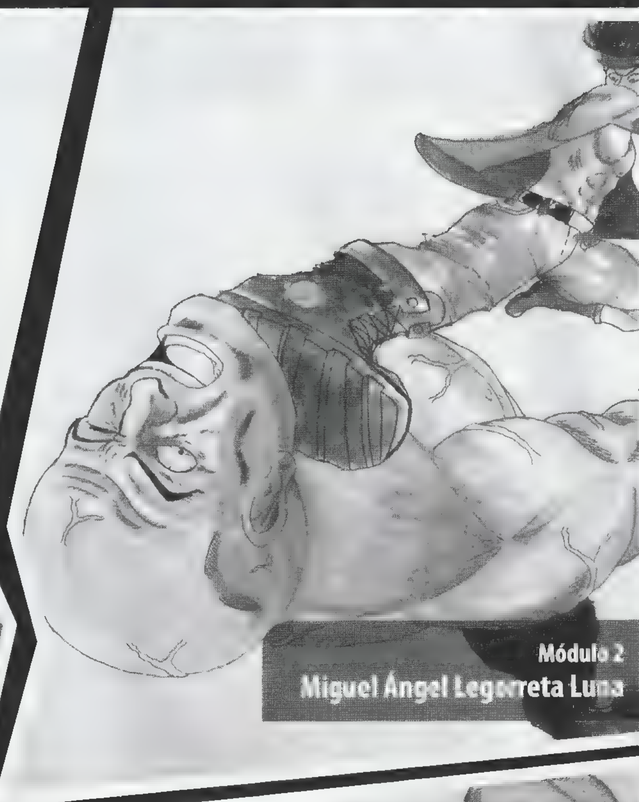
© Julietta Suzuki / Hakusensha
© Kentarou Miura / Hakusensha
© Sayuri Tatsuyama / Shogakukan
© Kazuma Kamachi / Square Enix
© Naoko Takeuchi / Kodansha
© Yoshihiro Togashi / Shueisha

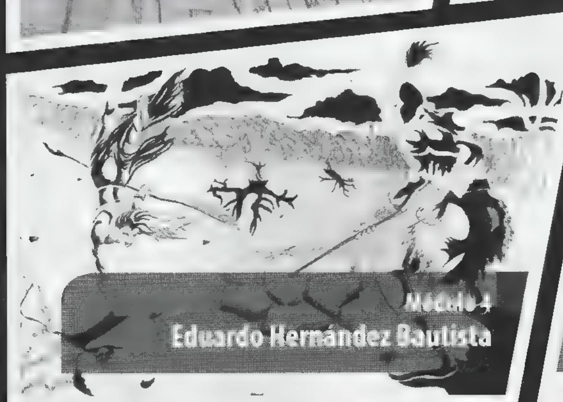


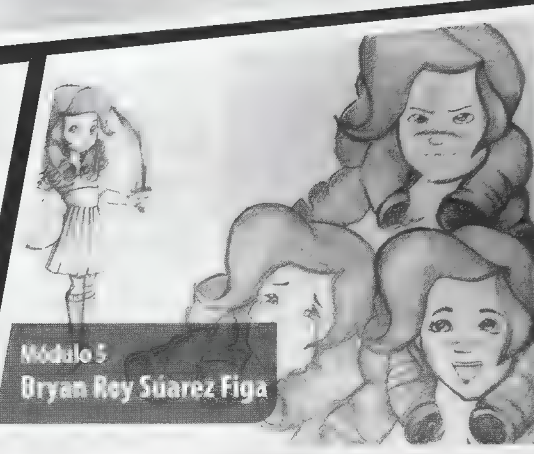
EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL











CONEXIÓN MANGA

BRAVE WITCHES
© HUMIKANE SHIMADA/SILVER LINK/2016



PERSONA 5 THE ANIMATION: THE DAY BREAKERS
© KATSURA HASHINO/A-1 PICTURES/2016

NUEVAS MASCOTAS DE

CONEXIÓN MANGA





BÚSCALAS CON NUESTROS DISTRIBUIDORES OFICIALES DE CONEXIÓN MANGA

AMI COMIC
MONTERREY, NUEVO LEON
Marisol Mier Herrera
ami@amicomistore.com
Tel. 01 (818) 340-7929

TSUNANIME
TEHUACAN, PUEBLA
Lizeth Avendaño
biss_pandora@hotmail.com
Tel. 01 (238) 382-3833

LIBRERIA TALAMAS
NUEVO LAREDO, TAMAULIPAS
Hugo Talamas
magic_ventas@hotmail.com
Tel. 045 (867) 100-0769

CRASH COMIC'S
GUADALAJARA, JALISCO
Gabriela Morales
crashcomic@yahoo.com.mx
Tel. 01 (333) 637-7584

ALDAY COMICS
CANCUN, QUINTANA ROO
Ricardo Alday
aldaycomics@yahoo.com.mx
Tel. 045 (998) 134-0445

KING COMMIC
PUERTO VALLARTA, JALISCO
Eduardo Sánchez
kingcommic@gmail.com
Tel. 01 (322) 224-6917

YUKIS CANDY SHOP
CD JUAREZ, CHIHUAHUA
Filomena Chávez
filoshao@hotmail.com
Tel. 01 (656) 612-7074

TOKORO SHOP
IRAPUATO, GUANAJUATO
José Ruiz Ramírez
animeymangagro@hotmail.com
Tel. 01 (462) 626-2612

MAGIC VENTAS
VERACRUZ, VERACRUZ
Claudia Alvarado
magic_ventas@hotmail.com
Tel. 045 (229) 928-2358

BRAVE WITCHES

UN NUEVO ESCUADRÓN LISTO PARA LA BATALLA

Por: Izzaki



Si te gustó ***Strike Witches*** y no tuviste suficiente con la segunda parte en 2010 y las películas que salieron después, seguro esta temporada te pondrá de buenas. Ambientado en el mismo contexto de ***Strike Witches***, pero esta vez centrado en la Unidad Alada 502, esta serie nos presenta nuevos personajes que vienen a complementar la trama que ya conocemos.



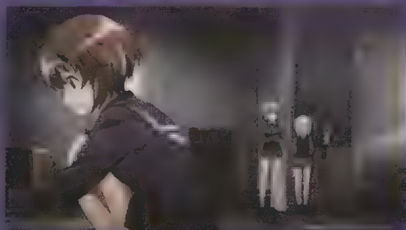
El regreso de esta historia en octubre de 2016 no se salvó de quejas y aplausos, pero lo que sí es que seas fan o no, lo mejor es verlo para poder opinar.

TRAS LOS PASOS DE UNA HEROÍNA

En una versión alterna de la Segunda Guerra Mundial, varios países de la Tierra han sido devastados por invasores alienígenas llamados "Neuroi", y el arma para hacerles frente son "Las witches", chicas que combinan el uso de magia con striker units, máquinas especiales que usan en sus piernas y les permiten volar. Nos encontramos, así, justo al final de la primera temporada de *Strike Witches*, cuando nos enteramos de que los Neuroi pueden ser destruidos, lo que le da esperanzas al mundo.

Hikari es una joven witch en entrenamiento, que busca seguir los pasos de su hermana, nada más y nada menos que Takami Karibuchi, también conocida como la "Heroína de Sasebo". Hikari está llena de energía y el regreso de su hermana la motiva a practicar su magia, saltando sobre el agua, aunque aún le falta mucho por mejorar.

Durante una práctica de vuelo, Hikari se siente presionada, pues al ser hermana de Takami, todas esperan que sea tan buena como ella, y Miya Misumi la deja









en ridículo volando en espiral, haciendo maniobras propias de cursos superiores. Hikari no quiere quedarse atrás pero termina cayendo y siendo el objeto de burla de Misumi.

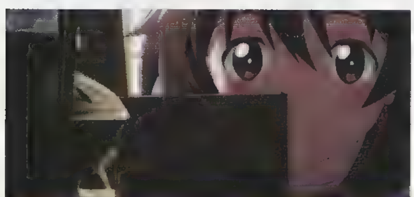
BUSCANDO DESTACAR

A pesar del mal día en la escuela, Hikari corre emocionada al recibir a su hermana. Toda la familia le da una bienvenida cálida a Takami y ellas, otra vez pueden pasar tiempo juntas. Sin embargo esto durará poco, pues Takami tiene que ir a una misión en Europa.

Resulta que hay necesidad de witches, así que mandarán a una estudiante. Hikari ve su oportunidad en esto y se ofrece como voluntaria. Sabe que no es la mejor y tendrá que competir con la presumida Misumi por el disputado lugar.

NUEVOS HORIZONTES

La prueba se lleva a cabo un día de mal clima, Hikari trata de darlo todo pero Misumi le lleva ventaja. Al final ninguna puede completar la prueba por el mal tiempo y Hikari termina salvando a su compañera, que sufre un accidente en pleno vuelo.



Esto termina con su enemistad y al final Hikari es seleccionada.

Después de una emotiva despedida, donde quienes las ven partir saben que las chicas ya no van a pelear una guerra perdida, sino que tienen probabilidad de ganar. Ya abordo de un portaaviones que las llevará a Europa, las chicas pasan tiempo de calidad, platicando y entrenando juntas, hasta que un ataque de Neuroi hace que Takami salga a pelear.

Parece una batalla cualquiera, pero pronto los Neuroi son demasiados. Hikari sabe que su hermana está en aprietos, y aunque sea una misión suicida, decide salir a pelear.













UNA DURA PRUEBA

Takami sale herida en la batalla, pero justo cuando creen que lo más difícil ha pasado, se topan con un nido de Neuroi. Con Takami fuera de combate no tienen oportunidad, y la única esperanza es Hikari, que, usando la strike unit de su hermana, sale a ganar tiempo.

Es obvio que no va a durar mucho, pero hace lo suficiente para que la Unidad 502 llegue a encargarse de la situación. La chica no tiene poderes especiales y sigue faltándole experiencia, aunque da indicios de contar con la misma habilidad mágica en sus ojos, que tiene su hermana.

Hikari se enfrenta a la dura noticia de que su hermana usó todo su poder mágico y ahora está en coma. Sabe que tiene que pelear, aunque sea inexperta, así que le pide una oportunidad a Gundula Rall, la líder del escuadrón, para unirse a ellas. No todas están muy de acuerdo, en especial Kanno Naoe, una amiga cercana de Takami, pero al final, por mayoría la aceptan. Hikari sabe que esto será duro, pero no le queda más que seguir adelante.

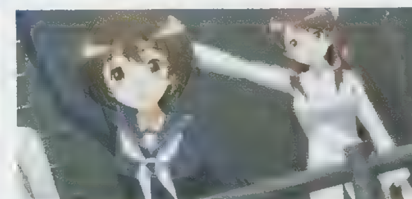




PUNTOS A FAVOR Y EN CONTRA

Muchos esperaban que esta nueva temporada continuará con la historia de Strike Witches con las chicas de la Unidad 501, sobre todo porque la historia y la protagonista tienen muchas similitudes con lo que ya vimos. Sin embargo, conforme se desarrolla la trama, nos damos cuenta de que Hikari tiene personalidad propia y de que la historia empieza a definirse.







[illegible] La saga de Strike Witches es conocida por tener un particular tipo de fan-service, que está presente todo el tiempo; [illegible] sin pantalones, no te sorprenderá [illegible]. Y de hecho está bien, para [illegible] un poco de todo el fan-service y para entrar más en las emociones de los personajes y en el mundo que los rodea.

EN CONCLUSIÓN

Puede que Brave Witches no sea el anime más original, pero [illegible] a la franquicia en general, y tiene su propio [illegible] personajes [illegible] que harán más [illegible] del universo de Strike Witches.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FICHA TÉCNICA

Anime: [illegible]
Genero: [illegible]
Idea Original: [illegible]
Director: [illegible]
Diseño de personajes: [illegible]
Musica: [illegible]
Estudio: [illegible]
Episodios: [illegible]

SEIYUUS:

Hikari Karibuchi: [illegible]
Takami Karibuchi: [illegible]
Gundula Rall: [illegible]
Kanno Naoe: [illegible]
Georgette Lemare: [illegible]
Edytha Rossman: [illegible]
Waltrud Krupinski: [illegible]

[illegible]

HIKARU MIDORIKAWA

LA VOZ ENCANTADORA

Por Zorro de Seda

El ser un actor de doblaje no es un trabajo para cualquiera, además del talento hay que ser constantes y muy disciplinados. En la industria japonesa, esto se toma muy en serio, así que hay altos estándares de calidad. Esta vez les hablaremos de un actor que se ha ganado un lugar entre los grandes, gracias a su trabajo y enorme talento.

EL HOMBRE HECHO LEYENDA

Hikaru Midorikawa es uno de los *seiyuus* más populares en el medio, incluso se le ha considerado uno de los mejores en la historia. Originario de Otawara, su debut fue en 1988 con *Kiteretsu Daihyakka*, una serie con una semejanza muy peculiar al exitoso *Doraemon*. Este inico de carrera fue muy poco brillante, pues el acento nasal que caracterizó su voz lo relegó mucho tiempo en el mundo del doblaje. Cuando se estrenó *Dragon Ball Z* tuvo un poco más de oportunidad, después vino Ranma ½. Con estos dos clásicos de la animación, su carrera comenzaba a tomar forma: de personajes duros como el Androide 16 o Paikuhan, podía matizar a algo más delicado como un shoujo. Así fue como consiguió uno de sus papeles más icónicos: Murai en *Be-Bop High School*.





Después vendrían *Future GPX Cyber Formula series* (Naoki Shinjou), *Dragon Quest: Dai no Daibōken* (Derorin), *Crayon Shin-chan* (Kimura), *The Brave Express Might Gaine* (Joe Rival), *Sailor Moon R* (Seijuro Ginga), *Mobile Suit Victory Gundam* (Lee Ron), *Denkou Choujin Gridman* (Gridman), entre otros.

En 1993 hace otro de sus grandes papeles icónicos (quizá el más importante porque le da el salto a la fama), en *Slam Dunk* interpreta al queridísimo Kaede Rukawa, recordado por esa voz tan expresiva, cabe agregar. Este enorme papel se combinó con el hecho de que empezó a trabajar en la franquicia *Gundam*, lo que le traería mucha más fama.



Para 1995 tiene dos grandes papeles, el primero es el protagónico, *Heero Yuy en Mobile Suit Gundam Wing*, un personaje muy reservado y masculino (perfectamente adaptado al tipo de anime al que pertenece Gundam), el segundo fue Tamahome en *Fushigi Yûgi*, un hombre un poco más delicado, a la usanza del *shoujo* (una vez más, los dos polos con los que definió su carrera desde el principio). También se vio involucrado en la serie *Slayers* como *Zelgadis Greywords*, y en la iconica serie *Yu-Gi-oh*, interpretando al entonces antagonista Seto Kaiba.

Así su carrera comenzó a tener una estabilidad, ha hecho más de 200 papeles en su vida, quizá no todos fueron protagónicos, pero siempre se ha movido en esta línea entre lo *shoujo* y lo *shonen*, que le ha permitido entrenar su voz para hacerla mucho más profesional.

Otro gran "boom" viene en el 2013 con *Uta No Prince-sama* series como Eiichi Otori, aquí pudimos ver su gran talento como cantante y su versatilidad de voz. Otro papel que también encantó fue el de Ayato Sakamaki en *Diabolik Lovers*.

UN TIPO COMO CUALQUIERA

Midorikawa colaboró con una empresa de teatro antes de ser *seiyuu*, así que toda esa experiencia le sirvió para llegar hasta donde está. Le teme a las alturas, así que subirse a un avión para él es una tortura, cuenta que sólo ha viajado dos veces en avión, su primer viaje fue en su luna de miel a Taiwán y el segundo a los Estados Unidos.

Es un talentoso dibujante, amante del basketball (**Michael Jordan** es uno de sus ídolos), saxofonista y coleccionista de tennis para correr (no podemos decir la marca). Ha dicho que si no fuese *seiyuu*, se hubiese hecho cargo de la farmacia que ha pertenecido a su familia por generaciones.

Le encanta interactuar con sus fans, es por eso que él mismo atiende su propia página web, hay un teléfono, una especie de "hotline" exclusiva en Japón donde al parecer se le pueden dejar mensajes, también tiene correo convencional y correo electrónico.

Tiene el sobrenombre de "Mr. Perfect" porque ama tanto su trabajo que antes de grabar, lee su libreto, hace una ronda de preguntas y dudas, charla con los compañeros, habla con el staff sobre cómo debería matizar su voz, practica un poco y finalmente, comienza, para él todo debe ser perfecto. Gracias a esos rituales, es la gran estrella que tenemos el el firmamento de la animación.

Sin duda alguna, Hikaru Midorikawa se ha ganado este lugar entre los mejores *seiyuus* de la historia. Sus años de experiencia, practica y dedicación han logrado colocarlo muy alto en la industria.



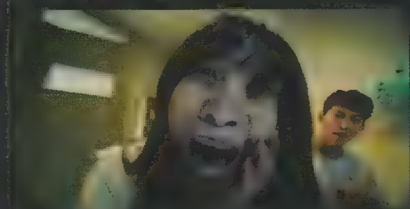
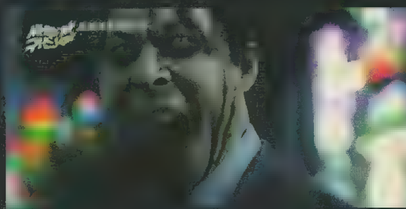
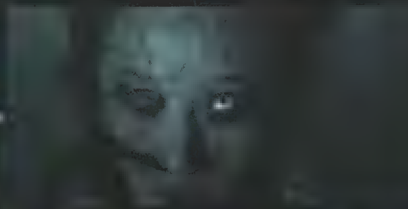


LET'S FIGHT GHOST

Amor Fantasmal

Por Paulina Olvera

Los dramas románticos son los más populares, y cuando las parejas principales llegan con gran química, se vuelven un gran éxito. Esta vez les hablaremos de un drama muy divertido y con mucho romance.

AMOR INUSUAL

Let's Fight Ghost cuenta la historia de Park Bong Pal, un estudiante universitario y exorcista que usa su habilidad de ver y tocar los fantasmas para ganar un poco de dinero. Un día conoce al espíritu de la joven Kim Ji Hyun. Ella murió cuando tenía 19 años y no tiene ningún recuerdo de su vida humana, tampoco puede descansar en paz, así que necesita la ayuda del exorcista.

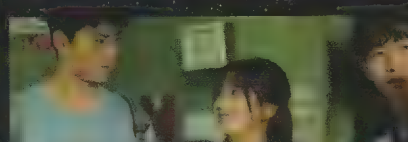
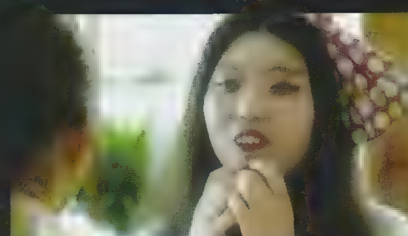
Como en muchos dramas, la diversión pasa en la primera mitad. Nuestra pareja principal, Bong Pal y Hyun Ji, empiezan bastante rápido, primero está el asunto de la negación, que lo hace bastante chusco, pero después aceptan tener sentimientos. En la segunda mitad, las cosas se ponen un poco más serias, ya que todo empieza a salir a la luz, y todos se encuentran en situaciones peligrosas.

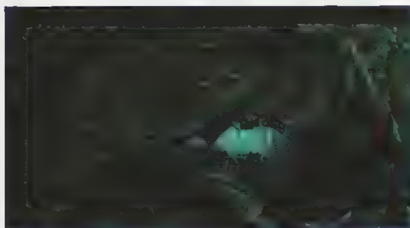
CAZAFANTASMAS

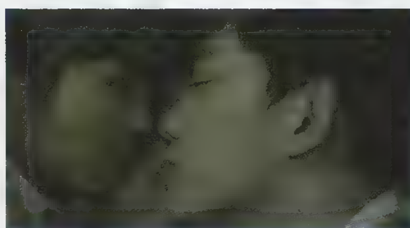
Bong Pal ha tenido la habilidad de ver fantasmas desde que era un niño. No es un talento que goza de tener, pero que ha hecho que funcione para él porque lo hace ganar dinero, pero le ha dejado como un marginado solitario durante la mayor parte de su vida. Todo eso cambia cuando su mundo se pone patas arriba por un episodio bastante extraño, una chica fantasma llamada Hyun Ji.

Kim Hyun Ji es una chica encantadora, ella brilla por completo. Es adorable y llena de espíritu, pero también es resistente y puede sostener su posición en una pelea. Hyun Ji anhela descubrir cómo murió con la esperanza de seguir adelante. Por suerte, se encuentra el socio perfecto en Bong Pal.

Chun Sang e In Rang. Estos dos tipos son absolutamente hilarantes, animados y locos. Estos dos se juegan bromas unos al otro, son la parte cómica de este







drama y lo hacen bastante bien. Ambos crean un club de cazafantasmas. Cuando descubren las habilidades de Bong Pal, hacen lo imposible para que se una a ellos. Con sus locuras le causarán muchos problemas a Bong Pal, pero acabarán siendo muy buenos amigos.

Joo Hye Sung es su buen tipo clásico en la superficie, pero debajo de la fachada es pura maldad. Tiene una ambientación agradable y definitivamente es espeluznante. Para Bong Pal y Hyun Ji, este villano sólo trae problemas.

Myung Chul es el único amigo verdadero de Bong Pal, los dos tienen un vínculo estrecho. Myung Chul no siempre es el tipo más fácil, pero él también es un amigo leal y de buen corazón.

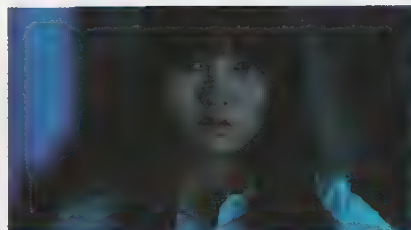
DIVERSIÓN Y ROMANCE

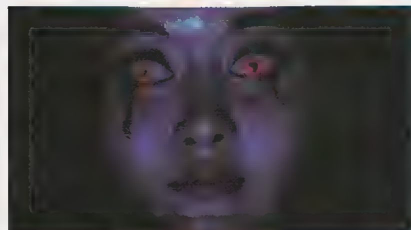
Los momentos de comedia, especialmente aquellos con la participación del dúo cómico, tienen humor de dibujos animados y efectos de sonido que podrían hacer que el espectáculo parezca pueril para ciertos espectadores, pero es totalmente genial.

La mayoría de las veces la historia se mantiene alegre, aunque los fantasmas parecen ser realmente aterradores. El sistema de contar varias historias dependiendo de los fantasmas con los que se encuentren, funciona de maravilla, al final de cada una de sus historias parecen bastante lamentables o simplemente tristes, aunque algunas tienen una profundidad excepcional.

La actuación es sólida, convincente y también encantadora en algunos puntos. Las peleas son realmente buenas, agradables e incluso divertidas. Un trabajo bastante bueno, sobre todo en escenas dramáticas.

Este drama tuvo una pequeña controversia: los 11 años de diferencia entre los dos protagonistas, pero la química entre ambos acabó con esto.









FICHA TÉCNICA

Título: [illegible]
Género: [illegible]
País de origen: [illegible]
Idioma/s: [illegible]
Episodios: [illegible]
Producción: [illegible]
Dirección: [illegible]
Guión: [illegible]
Emisora: [illegible]
Primera emisión: [illegible]
Última emisión: [illegible]

SEIYUUS:

Kim So Hyun: [illegible]
Taecyeon: [illegible]
Kwon Yool: [illegible]
Kim Sang Ho: [illegible]
David Lee: [illegible]
Kang Ki Young : [illegible]
Baek Seo Yi: [illegible]

© Park Joon-hwa, Myung Hyun woo/Yoon Hyun gi/Lee Se hee/2016

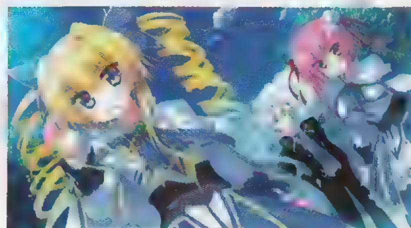
KOIKEN OTOME

Liberando El Poder Oculto

Por Mina Meow

¡Buenas noticias, chicos!, la distribuidora de novelas visuales norteamericana *Flying Pantsu* acaba de lanzar, en el mes de julio pasado, el parche de la traducción oficial al inglés del juego *Koiken Otome*. Éste es un anuncio feliz, especialmente para todos aquellos a los que eso del japonés nomás no se les da.





Por si no lo sabías, *Koiken Otome* es apenas el tercer título que lanza la compañía independiente de software, Eufonie. Este pequeño estudio se especializa en novelas visuales sólo para adultos (así que, ¡bye niños!, ¡nos vemos en su cumpleaños número 18!) y a la fecha, a pesar de su limitado presupuesto, ha logrado colocar sus juegos en un muy buen lugar entre el público.

La primera versión completa de *Koiken Otome* salió al mercado en mayo de 2013 para la PC. A partir de entonces, este título se ha convertido en uno de los favoritos de muchos jugadores. Así que, vamos a verlo, ¿no?

MEMORIAS DE LA INVASIÓN

Hace algunos años, la Tierra fue invadida por unos extraños seres conocidos como "kotona". Cuando estos monstruos llegaron, nadie sabía de dónde venían, ni mucho menos cómo derrotarlos. Afortunadamente, algunos terrícolas descubrieron que poseían poderes mágicos justo en medio de la emergencia.



Tras una dura batalla, estos hombres y mujeres fueron capaces de ahuyentar a los kotona a de regreso a su dimensión. Sin embargo, nada les aseguraba que la paz fuera a durar por mucho tiempo.

Por ese motivo, los humanos que lograron despertar su poder interior establecieron una Academia de magia, donde los guerreros más jóvenes pueden aprender a controlar sus habilidades en caso de una nueva invasión.

ASPIRANTES A DEFENSORES DE LA TIERRA

Ahí conocemos a Seiichi, un estudiante de primer grado que, aunque sabe que posee un gran poder interior, es incapaz de utilizar cualquier tipo de magia. En el primer día de clases, después de un altercado con alumnos de la escuela rival, la Academia Saint David,





Seiichi comprueba que su poder es inmenso en la ceremonia de asignación de grupos.

Ahí, nuestro héroe es asignado, por una máquina medidora de magia, al grupo de guerreros mágicos más poderoso, el SSS. Sin embargo, pronto decepciona a todos sus compañeros al evidenciar su falta de capacidad para usar sus poderes especiales.

HORA DE COMPETIR

La tradición en la Academia indica que los alumnos de las distintas escuelas deben competir entre sí en un torneo de magia para medir sus fuerzas. Unos días antes del evento, Seiichi hace equipo con tres de sus compañeras: Touko, Akane, Yuzu e Yves. Estas chicas, a pesar de no ser las guerreras más poderosas del Instituto, tienen un gran espíritu de lucha. Sin embargo, eso no parece ser suficiente para vencer a los engreídos de Saint David.









En medio del torneo, Seiichi descubre cuál es su verdadera habilidad. Pero no te contaremos más para que puedas disfrutar del juego al cien por ciento.

EL PODER DEL AMOR

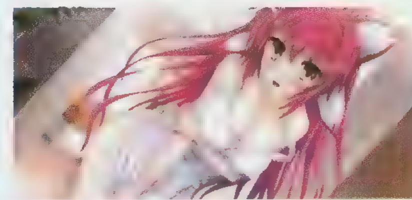
La trama de *Koiken Otome* es bastante interesante, un poco choteada, pero interesante. La primera parte del juego (la que concierne al entrenamiento previo al torneo de magia) no es muy complicada que digamos, pero es muy informativa en cuanto a la historia.

La parte del torneo es bastante más difícil, ya que incluye decisiones que requieren que el jugador haga uso de toda su intuición y pensamiento estratégico. Sin embargo, la parte más complicada (y divertida) es la que comienza al final de la competencia, pues es ahí donde el usuario debe elegir qué ruta seguir respecto a las heroínas.

Cada una de las cuatro compañeras de Seiichi tiene su propia historia y, según cuál elija el jugador, la trama se desarrollará de manera distinta. El objetivo en esta tercera parte es el de conectar con la heroína que hayas elegido, para lo cual debes ser muy cuidadoso con tus decisiones.

El *gameplay* de *Koiken Otome* no es nada fuera de este mundo. Si eres un jugador experimentado, seguramente no tendrás problemas para terminarlo completito en menos de 30 horas. Las gráficas, por su parte, son maravillosas, ya que combinan un estilo tierno y cálido en la parte más calmada del juego con animaciones ágiles y brillantes en las escenas de acción.

Sin duda, vale la pena que le eches un ojito. Aunque, recuerda, es sólo para jugadores mayores de edad.



© Eufonie



TWICE

SUPERVIVENCIA

Por Zorro de Seda

Twice es un grupo bajo el ala de la *JYP* (hogar de muchas grandes revelaciones de la música coreana como **Miss A** o **2PM**). Su comienzo es algo verdaderamente fascinante: los productores de la empresa querían otro grupo de chicas en sus filas. Hicieron todos los preparativos, convocaron algunas muchachas, pero algo salió mal y no, no pudieron concretar el proyecto (planeaban llamarse "6mix").

DEL REALITY A LOS ESCENARIOS

La gente de la JYP no sabía qué hacer y se les ocurrió una idea muy interesante: un reality show de supervivencia, habría eliminaciones y las últimas nueve quedarían en el proyecto. Buscaron una cadena televisiva, encontraron a la *Mnet*, así, el 12 de febrero del 2015 comenzó la emisión del realty "SIXTEEN" donde 16 chicas, de diferentes nacionalidades, competirían para entrar al nuevo grupo.

Después de 10 episodios las nueve chicas que obtuvieron la posibilidad de convertirse en las nuevas idols del momento fueron: **Ji Hyo** (de Guri, Corea del Sur), **Tzuyu** (Taiwanesa), **Chae Young** (desde Dunchon-dong, Corea del Sur), **Mina** (San Antonio, Texa, Estados Unidos), **Sana** (Osaka, Japón), **Na Yeon** (Seúl, Corea del Sur), **Jeong Yeon** (Anyang, Corea del Sur), **Da Hyun** (Seongnam, Corea del Sur), y **Momo** (Kyoto, Japón).





Su debut fue con el mini álbum "The Story Begins". Una serie de *teasers* revelaron los orígenes de las chicas (el famoso reality), el *track list* del álbum y los *singles* promocionales. El 20 de octubre del 2015 todo se hizo oficial con video clip (con una temática muy popular, los *zombies*) de la canción "Like OOH-AHH".

En el 2016 regresa con un segundo mini-álbum titulado "Page Two" con su single promocional "Cheer Up". Los teasers comenzaron a salir los primeros días de abril, hasta el 25, donde salió el vídeo clip formalmente.

Este segundo trabajo incluyó algunos remakes de la reconocida cantante *Park Ji-yoon*. La popularidad de las chicas se disparó completamente. Rompieron los charts más importantes de Asia y lograron la hazaña llamada *All Kill*. Su próximo *comeback* se planea para octubre. Lo que tendrán preparado aún es una sorpresa.



LAS CHICAS

Ji-Hyo es la líder (el micrófono, según el "saludo" oficial) del grupo. Es una chica muy sentimental que disfruta las baladas tristes y los días lluviosos (sobre todo esa combinación).

Tzuyu (la *maknae*) llegó a la *JYP* gracias a los ojos de un cazatalentos que vio un vídeo donde mostraba sus grandes dotes como bailarina.

Chae Young la rapera principal del grupo, aunque al principio su habilidad no era el rap, entrenó arduamente y aquí está el resultado.

Mina (el cisne negro, eso dice su "saludo") es fanática de la salsa kétchup, ama los jeans y es una experta bailarina.







Sana (la ternura y sensualidad del grupo) tiene un amor por la música desde muy pequeña, cuenta que a su madre le gusta mucho la música, siempre, en toda su infancia, siempre escuchó pop, así que desde ahí le nació el gusto.

Na Yeon (la energía luminosa) es gran admiradora de **Tiffany**, miembro de **Girls'Generation**, y de **Krystal** de la girlband **f(x)**. Es hija de la actriz **Lee Sang Ah**.

Jeong Yeon siempre se preocupa por cómo son recibidas por el público, así que tiene la costumbre de leer comentarios y buscar publicaciones sobre el grupo.

Da Hyun es la segunda rapera del grupo, usa lentes de contacto y es una gran apasionada del baile, es su disciplina favorita.

Momo fue eliminada del reality, pero le dieron una segunda oportunidad como la miembro número nueve. Ama el baile, lo practica desde los tres años de edad, sus estilos favoritos son el hip-hop y la música urbana.

Lo de Twice es muy interesante, desde su concepción en una especie de supervivencia: no sé (ni me imagino) qué tan desesperado debe estar un productor para que este tipo de pensamientos e ideas (muy, muy, muy raras por cierto) pasen por su cabeza, el hecho es que resultó en un grupo multi-cultural que se entiende y tiene la capacidad de crear cosas bastante interesantes No dudados del talento (ahí están las pruebas).



LA ADOPCIÓN DE COSTUMBRES Y USANZAS EXTRANJERAS EN JAPÓN

Por: Sunako Yu-Seul

Japón es un país que ha adoptado muchas costumbres occidentales, las cuales suelen disfrutar mucho los nipones. En algún sentido, Japón siente, cada vez más, que es mejor no cerrarse exclusivamente a su cultura, a sus costumbres y a su manera de pensar, y se piensa que es conveniente absorber otras maneras de pensar y de ver las cosas.

Esta condición de "apertura" es lo que, a lo largo de la historia reciente del país, ha ayudado y acelerado el proceso de integración y adaptación de Japón al mundo globalizado, especialmente en áreas más extensas como el arte y la ciencia. En esta ocasión, vamos a analizar esta adopción de costumbres foráneas desde el punto de vista de las decoraciones corporales y las celebraciones extranjeras en Japón.

LOS TATUAJES Y PERFORACIONES

Ya lo sabemos. Los tatuajes en Japón sí se suelen relacionar con la mafia; sin embargo, últimamente, la perspectiva hacia éstos ha cambiado, y la gente los ve cada vez más como un aspecto meramente de moda, especialmente si el portador no es japonés. Aún más, en las librerías es posible encontrar publicaciones dedicadas al diseño de los tatuajes, por lo que su imagen de "artístico" gana cada vez más adeptos. Sin embargo, esto no quiere decir que no se les pida que sean cubiertos en sitios como baños públicos u *onsen*.

Del mismo modo, en las entrevistas de trabajo siempre se pregunta al postulante si es que tiene tatuajes. El hecho de tener tatuajes no es impedimento para conseguir algún puesto de trabajo, pero sí es necesario que éste sea cubierto por la misma ropa o algún tipo de tela especial para evitar que sea visto públicamente.

Sobre las perforaciones hay que decir que no son algo común entre los japoneses y todavía está lejos de volverse algo corriente para la sociedad, pero la situación es similar: se pedirá al portador que se quiten los accesorios en el trabajo, pero para la cotidianidad social no se asume ningún problema.









CELEBRACIONES EXTRANJERA: EL EJEMPLO DE HALOWEEN

Ya antes he hablado sobre conmemoraciones como la Navidad, así que, para orientar otro patrón, toca exponer sobre la forma de adoptar otras festividades extranjeras como lo es Halloween. Japón, recientemente ha adoptado esta celebración, y cada año que pasa, goza de mucho más popularidad. Desde varios días anteriores al 31 de octubre, se puede ver decoraciones por todas las calles, comida temática referente al "Día de Brujas", y niños y adultos (sobretodo, mujeres), paseando con disfraces muy bien elaborados.



Shibuya suele ser el centro de esta celebración, donde las calles están repletas de gente, y la policía tiene que intervenir para dar el mayor orden posible en una de las zonas donde más gente transita en el mundo y que, en estas fechas, suele intimidar por las monstruosas aglomeraciones que se dan.

Tokio, que es la ciudad más abierta a la influencia extranjera dentro de todo Japón, recibe cada año, para esta fiesta, a extranjeros y japoneses que vienen de otras prefecturas sólo para disfrutar del ambiente que produce este evento, pues en otras regiones de Japón esto no ocurre.

Que si es una lástima que Japón celebre Halloween, lo cual no pertenece a su cultura, puede ser parte de una opinión general; sin embargo, Japón ha adoptado varias festividades extranjeras (como la ya mencionada Navidad o el día de San Valentín) no con el propósito de darles realmente un significado o valor cultural, sino con la mera y única intención de divertirse. Hay







que ser buen observador y notar que Japón, si bien ha adoptado muchas usanzas y formas extranjeras, ha sabido mantener las suyas.

Aún más, la adopción de prácticas foráneas se hace de un modo abierto, sin prejuicios, lo que hace que puedan disfrutar de costumbres de otras partes con una actitud positiva.





BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ



-Antes de comenzar, les pido de rodillas a los lectores que pongan bien su nombre, porque muchas veces ya ni sabemos si son chavos, chavas o "malteadas" quienes escriben. -¿Lo dices por "Haruha 1975", quien pensabas que era chava y que cuando te mando su foto en traje de baño como le pediste resulto ser..? *-¡No me lo recuerdes, que aun no me quito esa horrible visión de la mente!* –Je, mejor. . . ¡EMPEEEZAMOS!

CATHERINE LUZ GARCÍA

KONICHIWA.

Soy **Cathy** y soy una otaku. He leído su revista desde hace un año y esta buenísima y les quiero pedir unos cuantos favores. Por fa, pongan posters de ***Diabolik Lovers***, me encanta mucho esa serie. Me encanta el anime, el j-pop, Vocaloid y los videojuegos. Me encanta el bento y el mochi. Vivo en Tlaxcala y soy la única otaku en mi escuela (triste realidad). Me gustan ***Free!***, ***Ouran High School Host Club***, ***Chobits*** y, por supuesto, ***Diabolik Lovers***. Aquí está mi correo para los que quieran contactarme: cathydiamont24@hotmail.com y en face: Cathy Díaz.

RE: HOLA

-¿Soy Cathy y soy una otaku? Je, sonaste como presentación de grupo de auto ayuda, mi chava. ZOPAS -*¡Aaay!* -¿Y cómo te sonó eso menso? Ejemn, Cathy-chan, seguiremos poniendo posters de Diabolik Lovers como lo pides, y oye ¿en serio eres la única otaku de tu school? -*¡Mentira! Si mínimo hay como 200 otakus por barrio! Nomas hay que buscarlos.* –No ayudes tonto. Como sea, Cathy-chan, ya pusimos tu correo para que tengas más nakamas otakus. –*Ojala y no te arrepientas después chava, juar.* –Ya cállate, tarado. Chao Cathy-chan y gracias por tu mail.

JOSE ANDRES PELAEZ URCID

HOLA A TODOS DE CONEXIÓN MANGA.

Mi nombre es **Andrés**, mi cumpleaños es el 14 de Junio y me gustaría un póster de ***S.A.O.*** Je, je, je, que aprovechado soy. Bueno dejando eso atrás, mis animes favoritos son: Naruto, Bleach, y Shingeki no Kyojin. Y además quiero decir que esta es la mejor de las revistas de anime y manga del mundo. (¡Hemorragia nasal!) Sayonara.

RE: HOLA

Andrés-san, aunque ya no podemos felicitarte por tu cumpleaños, te alegrará ver que seguimos poniendo posters de S.A.O. . . -*¿Eso qué es?* –*Sword Art Online*, menso. -*¡Ah! Yo creí que era Sangrones y Alocados Otakus. Juar.* ZOCK -*¡Aauch!* –Andrés-san, arigato por tus felicitaciones, aunque no entiendo porque te sangró la nariz. –*A lo mejor vio uno de tus sexys cosplay, slurp.* -¡Go. . . Goji! Ejemn, sayonara Andrés-san.

DANIEL CUSTODIO SANCHEZ

SALUDOS.

Pues quisiera decir que me gusta su revista y todo su contenido. Me alegro que aquí en México exista una revista para otakus y me gusta mucho la sección de buzón, o mejor, todo el contenido que trae su revista. Bueno, ¿les puedo pedir un favor? y es el de publicar mi correo: mashiro.muto@hotmail.com. Onegai. Bueno, sayonara.

RE: HOLA

Daniel-san, ya pusimos tu correo para que tengas más tomodachis otakus –*A que manía de llenarse de "malas compañías".* –Payaso. Daniel-san, seguiremos haciendo nuestro mejor esfuerzo para ser la mejor revista de anime en México. –*Claro que no es difícil ser la mejor, cuando somos la única revista de anime en México, juar.* CUAZ -*¡Aaay mama!* –Hasta pronto, Daniel-san y sigue en contacto.

ALAN GARCÍA GONZÁLEZ

¿QUÉ ONDA?

Me llamo **Alan** y vivo en Tepatitlan de Morelos, Jalisco. Soy otaku y desde que era niño leía su revista. Mi hermano antes la compraba y yo continúe con el vicio de hacerlo. Angel, me gustaría que hicieras un cosplay de Misaki Ayuzawa de Kaichou wa ***Maid-sama***, apuesto que te verías muy bien. Goji, me agradan mucho tus comentarios y no te pelees mucho con Angel. Quiero mandar un saludo a mis hermanos y en especial a los miembros del grupo de Perspectiva, que es como un club de anime, videojuegos, películas, y más. Me gustaría tener amigos otakus y amigas fujoshis de todas partes, por lo que les dejo mi mail: alanator18@hotmail.com.
Nos leemos luego.

RE: HOLA

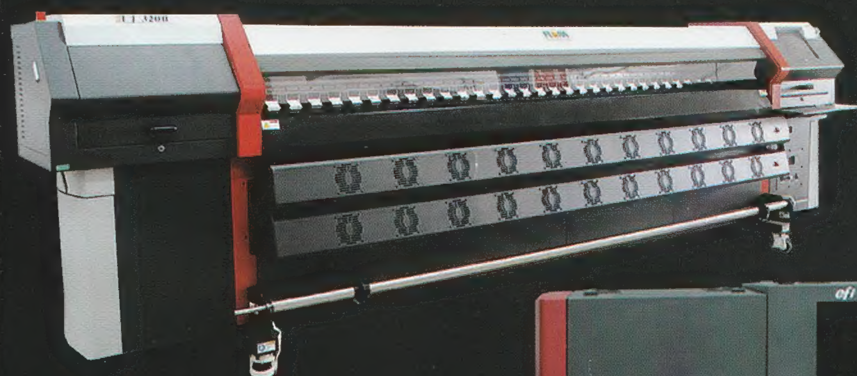
Alan-kun, le mando saludos al grupo Perspectiva y a tus hermanos. . . -*En especial al que te pego el buen "vicio" de seguirnos comprando, esos "broders" si son buen ejemplo.* –Condenado dragón cínico. Ejemn, Alan-kun, gracias por tu sugerencia para mis cosplay. . . -*Sobre todo porque siempre es un gusto ver a Angel de maid, slurp.* -¡Ya párale Goji! Por último, Alan-kun, ya pusimos tu mail para que tengas muchos nakamas otakus y amigas fujoshis. . . -*¿Fujoshis también? Uy, no sabes en la broncota en que te metes, Alancito.* No seas venenoso, lagartija. Matta-ne, Alan-kun.

¡Matta ne, tomodachis! Y no olviden visitar la página de Facebook de *Conexión Manga Oficial* para ver los comentarios de Angel Princess y el odioso Goji.



EDITOPOSTER
Una empresa con nuevas ideas

IMPRIME TUS IDEAS A LO
GRANDE
TE OFRECEMOS SERVICIO
DE IMPRESIÓN EN
GRAN FORMATO
EN ALTA RESOLUCIÓN



BASE SOLVENTE
A 1200 DPI'S



- Lona
- Vinil autoadherible
- Lona Mesh
- Tela Canvas

Tel. 1323 0100

Salvador Díaz Mirón 156, Santa María La Ribera, Cuauhtémoc, CDMX

4,5 . 03 . 2017
EXPO REFORMA
calle Morelos 67, Cuauhtémoc, Juarez, 06600 Ciudad de México, CDMX
exporeforma.com.mx
info. 26 16 23 00

